POWER UNLIMITED

SCHEURUUUH!
FORZA HORIZON 2, THE CREW, DRIVECLUB, PROJECT CARS

BLOODBORNE
DONKER & DUIVELS

ROADTRIP VAN HET JAAR!
PU MAAKT TOKYO ONVEILIG

BAYONETTA 2
LEUKERE HEKS DAN JE SCHOONMOEDER

ASSASSIN'S CREED: UNITY
MON DIEU! WAT EEN REALISME!

CALL OF DUTY® ADVANCED WARFARE

PLUS: MOZES OP EEN SNORFIETS, WAT IS SUPER SMASH BROS. FOR 3DS GENIAAL • ÉÉN POKÉMON MAAKT NOG GEEN ZOMER, TWEE WEL • ALIEN: ISOLATION IS EEN KAAKOPENKLAPPEND SPEKTAKEL • FIFA 15 KRIJGT EEN GOLD AWARD MET EEN LUCHTJE • BEESTACHTIGE PURETRO • FLORIAN RACET MET THE STIG • EVOLVE WORDT MONSTERLIJK • DE OCULUS RIFT GAAT GAMING VERANDEREN • TOTAL WAR: ATTILA WORDT GEEN GEZELLIGE BOEL • CIVILIZATION: BEYOND EARTH IS BUITENAARDS GOED • HAPPEN NAAR ADEM IN BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL! • SHADOW OF MORDOR: MIDDLE-EARTH IS BRUTER DAN BRUUT • DESTINY: HOE NU VERDER? • TOP TIEN ENGE GAMES • 13 GAMES IN OOK GESPEELD • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
NOV. 2014
BP € 4,65







Power Your Way to Level 100



Pag. 068

INHOUD

Vorige maand was Jan al hoopvol gestemd over Middle-earth: Shadow of Mordor, en in dit nummer velt Wouter het definitieve oordeel over deze duistere, rauwe, brute, bloederige, smerige free-roaming actiegame. Een dijk van een hardcore titel is zijn conclusie.



Pag. 022



Pag. 026



Pag. 066



Pag. 031



Pag. 071

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

HET (JACHT)SEIZOEN IS GEOPEND!



Het traditioneel drukke najaar is in dit nummer van start gegaan en dat betekent een overload aan te recenseren games. Dit is dé periode waar we met z'n allen vurig naar hebben uitgekeken; hectisch maar ook vreselijk leuk. De meningen en ervaringen op de redactie buitelen over elkaar heen. Iedereen vindt wel iets van Destiny, er is een explosie aan racegames die bijna allemaal tegelijkertijd uitkomen, de verrassing van 2014 blijkt het opvallend sterke Shadow of Mordor en dan verschijnen er ook nog eens twee horrorgames praktisch in dezelfde week: Alien Isolation en The Evil Within en Nino doet dit nummer zijn eerste grote review; als Borderlands-adept was hij de aangewezen man om zich te storten op Borderlands: The Pre-Sequel. Leuk natuurlijk, al die reviews maar natuurlijk kwamen ze allemaal weer op het laatste nippertje binnen. Na het jagen op speelbare codes begon voor Ed dus het jagen op teksten. Een spel dat zich iedere maand weer herhaalt en - stiekem - nooit verveelt. Toch, Ed? ● *Jan*



ALLE GAMES OP DE KORREL

IEMAND MOET HET DOEN

JJ: meer dan 15 jaar bij PU, nog nooit op de Tokyo Game Show geweest. Jan: meer dan 15 jaar bij PU, nog nooit op de Tokyo Game Show geweest. Ed: meer dan 20 jaar bij PU, nog nooit op de Tokyo Game Show geweest. En ja hoor, snotneuzen Wouter, Florian en Tjeerd: GEZAMENLIJK amper tien jaar bij PU, namen afgelopen maand het vliegtuig naar Tokyo. Teruggekomen bleek dat het huisje geen tv had, de bedden te klein waren, niet iedereen z'n eigen slaapkamer had en de sushi wat tegenviel... maar tja, iemand moet het doen, hè.

Je zou die baklappen toch een portie giftige kogelvis laten eten!



Jurjen



Liet deze maand:

Mijn snor staan. Staat me erg goed, al zeg ik 't zelf. Mijn vrouw denkt daar anders over en dreigt nu ook met scheren te stoppen.

Graddus



Gaf deze maand:

Les aan FIFA-n00b rapper Donnie. "Hoe doe ik het?", vroeg-ie me. "Best goed hoor", zei ik, "al mogen die aanvallen van jou best wat rapper, Donnie."

Tjeerd



Keek deze maand:

Mijn ogen uit in Tokyo. Wat is Japan een bizar land! Op het ene moment willen ze niemand lastigvallen en zijn ze voorbeeldburgers, effe later zetten ze je konijnenoren op je kop en schreeuwen ze in je oor dat je 'miauw miauw' moet roepen. Ik heb genoten.

Ed



Ging deze maand:

Weer eens een weekje in m'n eentje chillen in een huisje aan het strand. Lekker uitgeslapen, zooitje boeken gelezen, vijftig kilometer hardgelopen... ik kan er wel weer effe tegen!

Ondertussen...

At deze maand:

Sinds lange tijd weer eens Crème Brûlée in Parijs, tijdens de AC Unity tour. Ik krijg telkens weer vochtige mondhoeken als ik eraan terug denk.



Jan

Miste deze maand:

Japan, eigenlijk al onmiddellijk nadat ik weer terug in Nederland was. Het eten, de vele soorten drinken, het mooie volkje en vooral... de anusstraal-functie op de hypermoderne toiletten. *Zucht*



Wouter

Organiseerde deze maand:

Samen met onze vrienden van Insidegamer en FreshCotton een FIFA 15 toernooi. Was een supertoffe middag vol bloedspannende potjes. Volgend jaar weer!



Nino

JJ



Beet zich deze maand:

A la Suárez de hele maand stuk op level 438 van Candy Crush. En ik weiger ook maar één cent aan de makers te geven. Free to Play is Free to Play. Gelukkig dat de iPad Mini niet buigbaar is...

Florian



Had deze maand:

Door al het reizen vaker mijn paspoort dan controllers in mijn handen. Niet dat ik klaag of zo, Tokyo en Brands Hatch waren de shit!

Samuel



Vierde deze maand:

Iets te vroeg Halloween. Het thema van de verjaardag van m'n beste vriendin was namelijk Kittens & Piraten. Gelukkig hou ik wel van een goed verkleedfeestje!

Wordt vervolgd...

SLOPENDE GAME



Ja, ja... die Samuel was lekker bezig met Smash Bros. for 3DS deze maand. Na een nachtje doorhalen had ie om 6.40 uur alle vechters vrijgespeeld en kon het feest écht beginnen.
Nu weten we dat Sam vrijwel dagelijks games speelt op z'n 3DS, maar deze handheld ziet er nog uit als nieuw! Hoe kan dat?
Check snel pagina 58, want daar lees je dat deze Smash Bros. meer sloopte dan alleen de nachtrust van Samuel...

(VIRTUAL) REALITY



Florian heeft de nieuwste versie van de Oculus Rift in huis en die grijns die je op de foto ziet, is dagen niet van z'n smoel geweest. Op pagina 52 lees je een enthousiast verslag van Florian over deze virtual reality bril, en als je weet dat hij zo mogelijk nog enthousiaster was over het in Tokyo gecheckte Project Morpheus, dan lijkt de doorbraak van virtual reality steeds meer reality te gaan worden. Alleen moet er echt nog een nieuwe naam voor die Oculus Rift worden verzonnen, want nu hebben we steeds het idee dat we de natte wind van een inktvis op ons hoofd zetten.

ZE DEDEN HET GRAAG

Okay, het was natuurlijk een beetje flauw om op de pagina hiernaast in 'Iemand Moet het Doen' de indruk te wekken dat Tjeerd, Wouter en Florian alleen maar klagend terugkwamen uit Tokyo, want dat was allerminst het geval. De mannen hebben enorm genoten van hun trip, en dat spat ook van de pagina's (zie pag. 42 t/m 48).
Wel leidde het tripje inderdaad tot enige jaloezie bij met name de oudere redactieleden, die vanzelfsprekend graag in hun plaats naar Japan waren gegaan.
Vooral Ed vindt al jaren dat hij ook weer eens aan de beurt is voor een mooi snoepreisje. "Ik denk daarbij", sprak onze eindbaas desgevraagd, "aan een twee weken durende beurs over racegames in het Expocentrum van Honolulu, de hoofdstad van Hawaii. Desnoods organiseer ik die beurs zelf!"





MAZZELZWANS VAN DE MAAND

Je zult in dit nummer heel wat keer een grijnzende kop van Florian tegenkomen, want die gast had de maand van z'n leven. Niet alleen kon hij zich uitleven met de nieuwe Oculus Rift en ging ie een kleine week naar Japan om onder andere de Tokyo Game Show te bezoeken, ook mocht ie een dag op en neer naar Engeland voor Project Cars. Dat laatste klinkt niet zo heel bijzonder, maar als je weet dat ons eigen snelheidsduiveltje daar op het circuit van Brands Hatch mocht racen in karts, BMW M3's én een custom Formula 1 oneseater dan weet je dat die gast daar in Engeland de dag van z'n leven had.
Genoeg hoogtepunten dus om de titel Mazzelzwans van de Maand met stijve snaaklengte in de wacht te slepen.

PECHPIEMEL VAN DE MAAND

Niet iedereen zat het deze maand zo mee als onze Florian. Tjeerd bijvoorbeeld verloor niet alleen vijf van de zeven FIFA 15 matches tegen z'n aartsvijand op footiegebied Graddus, er zat ook nog een heel smerig weddenschapje aan die wedstrijdjes vast.
Verdere details lees je op pagina 63, maar je kunt je vermoedelijk nu al voorstellen dat het zaakje stonk...



YO! POST!

brief van de maand

ONDER DE PLAK

Yoooooo redactie!
Ik zit met een probleem. Elke maand, op het moment dat de PU op de deurmat valt, moet ik heel snel zijn met deze oprapen. Mijn vriendin heeft namelijk de godsgruwelijke neiging om deze als aanmaakpapier voor onze open haard te gebruiken. Ze heeft het altijd koud (shocker!!! Een vrouw die het altijd koud heeft) en daarom maakt het haar niet uit op welk tijdstip van de dag het is.
Als het dan gaat om een review van de nieuwste Mario game dan zou het me niet eens uitmaken afgezien van de altijd zeer vermakelijke bij- en onderschriften. Maar laatst zag ik op de voorpagina Destiny, en Ik dacht Oooh! Die shit moet ik lezen! Waarna ik dus vol spanning naar pagina 14 bladerde voor de coverview. Maar tot mijn grote teleurstelling (ik had het wel kunnen weten) was deze pagina eruit gerukt. Jammer, zeer jammer.
Ik mag er dan ook niks van zeggen maaaaaaar, als ik ook maar kijk naar haar glossy (of krantje of hoe de fok je die klote blaadjes van haar noemt) dan zwaait er wat. Kunnen jullie me helpen?
Ps: Het is overigens wel altijd lekker warm in huis.
Stephan Smeekes

Die vriendin van jou moet wel godsgruwelijk mooi zijn en een beest in bed, anders snappen we niet waarom je dit allemaal accepteert. Toch denken we bij een typje dat het altijd koud heeft en zonder overleg pagina's uit jouw lievelingsblad scheurt, dat je onder de plak zit bij een lelijke dikke, arrogante bitch zonder humor. Wegwezen bij dat wijf, dus!





BREAKING ED

"I am not in danger. I AM THE DANGER!" Ja, ik heb het inderdaad over de tv-serie Breaking Bad. Voor de mensen die nog nooit van Breaking Bad gehoord hebben (en dus een deel van hun ontwikkeling missen): Een scheikunde leraar genaamd Walter White krijgt op z'n 50e verjaardag te horen dat hij longkanker heeft. Hij besluit het niet te vertellen aan z'n familie, maar veel geld voor z'n gezin te verdienen door drugs te gaan produceren.
Hoe ziek zou het zijn als hier een game van gemaakt zou worden. Misschien zou Rockstar 'm kunnen maken. Als we willen dat het verhaal dan ook nog eens verschrikkelijk goed moet zijn, kunnen we het best Teltale vragen om eraan mee te werken, ja inderdaad, die van 'The Walking Dead', ook al zo'n fantastische tv-serie.
Als er ooit een Breaking Bad game zou komen, zou het wel heel erg vet zijn als je ook nog eens kon kiezen of je aan je familie vertelt dat je kanker hebt of dat je drugs dealt. Of dat je kan kiezen of je *SPOILER ALLERT* je zwager van de dood redt of juist niet. Je snapt me wel. Dus stop met het maken van al die remakes en maak Breaking Bad: The Game!
Jullie vragen je nu misschien af: hoezo legt die baklap een link tussen Breaking Bad en games? Sterker nog, waarom stuurt ie hier een brief over? Nou, dat zal ik jullie eens vertellen/laten zien.
Ik zat op een rustige zaterdag avond een aflevering van Breaking Bad te kijken. Lekker op de bank, colaatje erbij, je kent het wel. Ik was zo ongeveer op de helft van de aflevering en toen ik eens goed keek, realiseerde ik me (jaja, daar komt-ie) dat Ed heel erg op Walter White lijkt! Toch? In ieder geval, ik moest heel hard lachen toen ik eraan dacht hoe Ed in zo'n situatie zou reageren. Ik heb gehoord dat hij heel 'gevaarlijk' kan zijn als de deadline wordt overschreden. Walter White kan op sommige momenten ook heel boos worden, dus de rol past eigenlijk wel bij Ed.
Ik heb mijn creative side opgezocht en ben er op los gegaan in Photoshop. Veel succes verder met jullie blad, jullie verdienen het.
Levy Zeegers

Ed: "Ik heb ook genoten van de serie, Levy, maar behalve dat mijn zoon Walter White Jr. met dat nasale stemmetje fantastisch kan nadoen ("Hey, dad. I just wanted to say it's cool to have you here.") zie ik weinig overeenkomsten. Ik word nooit boos, heb geen zoon en geen dochter, ben niet getrouwd, ben niet in de vijftig, draag geen bril en ben ook niet kaal... toch?

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



POSEUR VAN DE MAAND

Sommige mensen (en andere levende wezens op katten na dan) staan alles behalve leuk op foto's, aldus Jan. Tja, daar heeft meneer Meijroos een punt. Hij is niets voor niets bijna ieder nummer weer de poseur van de maand. Een ezel zou eerder poseur van de maand kunnen worden dan de overige baklappen van de redactie. Dus daarom ben ik op zoek gegaan naar een ezel, En die heb ik gevonden.
Succes verder met de toekomst van het blad en de site.
Peter ter Haar





Hadden we maar wat meer ezels hier op de redactie, Peter. Dat schijnen namelijk wél harde werkers te zijn...

ASOCIALE MEDIA

De vraag van deze maand luidde:
Is streams kijken de beste manier om iets over games te weten te komen?

facebook

Mario Zaal
Ik vind het wel handig om te zien of ik die game wel of niet wil kopen, dus ja.

Rob Koersen
Nee, streams zijn voor 90% saai, 5% gevloek en getier, 4% janken omdat diegene geen hol ervan kan en slechts 1% nuttig om te zien of 't misschien wat voor je kan zijn.

Miranda van der Molen
Ja, ik kijk altijd streams, vooral om gameplay te bekijken als ik twijfel over een aankoop.

Wessel de Graaf
Kijk het best vaak, maar de streamer moet wel zo veel mogelijk z'n bakkes houden.

Jos Haaijer
Ik lees de PU sinds het begin, altijd op vertrouwd en nooit een miskoop gehad. Streams zijn leuk maar je weet niet hoe 'leuk' de game speelt.

Wesley Bossaert
Alleen als de streamer geen schreeuwende 12 jaar oude baklap is!

twitter

@NLRolf
Je bent wel sneller up to date, maar je mist de 'romantiek' van het bladeren in een game tijdschrift ;-)

@DJ_PEP
Nee, je kan beter een review lezen. Bij een stream word je er in één keer in gegooid.

@DennisStulp
Eens, uitgevers laten vaak opgepoetste trailers en gameplaybeelden zien ter promotie. Een stream toont de core gameplay.

@Bakstijn
Oneens, streamers zijn vaak in het voordeel van betere wapens en zo ontstaat er schijn over hoe de game werkelijk is.

@BorisBlond
Neejoh, gewoon lekker de PU lezen.

Jullie mening in een taart









STUURLOOS



Hallo PU,
Met veel plezier heb ik de review van Project Cars gelezen, alleen ik mis één ding: namelijk of de game ook compatible is met een racestuur. Jullie kunnen er toch een extra icoontje onderop bijzetten met een stuurtje of niet?
Tevens heb ik een vraag of jullie als gezaghebbend gamesblad nou eens een antwoord hebben of de current-gen sturen (g27, fanatec) compatible zijn met de next-gen consoles? Misschien een leuk onderwerp voor de hardware pagina. Er zijn veel gamers die 300 euro of meer geïnvesteerd hebben en graag willen weten of 't werkt op next-gen of dat het een nieuwe stuur kopen wordt, en welke dan.
Groet jw.
Jan Willem

We spelen het door aan Florian. Kan zomaar zijn dat je zeer binnenkort dit onderwerp tegenkomt in onze rubriek De Hardwarehoek op PU.nl.



Power Spy

- Dat was behoorlijk schrikken voor Tjeerd, Wouter en Florian toen ze cameraman Veras (plotseling ingevallen voor de zwaar geblesseerde Jurjen Bakker) niet konden vinden in Tokyo.

- Veras zou een half uurtje later met een andere vlucht aankomen op Tokyo Airport maar kwam niet op de afgesproken plek opdagen. Pas negen uur later vond een zoekende Tjeerd hem ergens in het centrum van Tokyo. Hij was de weg kwijtgeraakt en z'n mobieltje was leeg.

- Gevolg: een zwaar pissige Tjeerd, Florian en Wouter die negen uur lang zich wachtend hadden zitten te verbijten.

- Ervaren zij ook eens hoe Ed zich vrijwel dagelijks voelt.

- Op de redactie wordt nog steeds fanatiek Destiny gespeeld. Of moeten we zeggen gegrind...

- Het leukste nieuws rondom Destiny afgelopen maand, was het ontdekken van een grot waaruit vanwege een bug onbeperkt loot te voorschijn kwam. Nadat iedereen elkaar online aanwees waar die grot te vinden was, patchte Bungie de grot.

- Jan is inmiddels in het echte leven op zoek naar zo'n grot.

- Komend jaar sluit Sony PlayStation Home af.

- Voor wie geen flauw benul heeft: Home was Sony's idee om gamers de kans te geven hun eigen huis online te bouwen en daar hun trofeeën op te hangen en eventueel andere gamers te ontmoeten in de virtuele ontmoetingsruimten. Met als awkward hoogtepunt een disco waar je met je avatar tegen vrouwelijke avatar's kon aanrijden.

- Waarschijnlijk voor veel nerds de enige optie om iets van lichamelijk contact met een soort van vrouwelijke entiteit te kunnen hebben. En dat verdwijnt dus binnenkort.

- Toch maar weer de opblaaspop van zolder halen.

OPNIEUWS

Interessant triootje

Nieuwe NL-toppers op komst

Al jaren hou ik de Nederlandse game-ontwikkelaars goed in de gaten en speel ik op expo's of via demo's de games waar ze aan werken. Op die manier stuit ik vaak op een hoop bagger, maar soms ook op erg interessante games. Zoals in de volgende drie gevallen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

SWORDS & SOLDIERS 2
Wie: Ronimo uit Utrecht, bekend van Awesomenauts.
Wat: Swords & Soldiers 2 wijkt met z'n strategische gameplay weinig af van het 2D-pad dat met het eerste deel werd bewandeld. Maar goed, die voorganger is met een score van 85,83 op Gamerankings dan ook een van de hoogst beoordeelde Nederlandse games ooit. Dit keer ga je met Vikings tegen demonen strijden.

RIVE
Wie: Two Tribes uit Amersfoort, bekend van Toki Tori.
Wat: Rive is een shooter/platformer waarin je springend, zwevend, vurend en hackend enorme explosies veroorzaakt in avontuurlijk aangelegde gangenstelsels. En dat werkt aan alle kanten! Wanneer de jongens van Two Tribes het spectaculair hoge niveau van de demo in de hele game volhouden, hebben ze goud in handen.



RENOWNED EXPLORERS
Wie: Abbey Games uit Utrecht, bekend van Reus.
Wat: Een turn-based exploration game. Of, zoals de jongemannen van Abbey het zelf noemen: Jules Verne meets XCOM. Voor elke expeditie worden de schatten en avontuurlijke omstandigheden willekeurig gegenereerd. Wat in de demo opvalt en 'typisch Abbey' mag heten: vaak kun je beter vrienden maken dan vechten.





Trend of toeval?

De comeback van de racegame

Zo hebben we vrijwel niks om mee te scheuren, zo kun je bijna niet kiezen uit het aanbod aan racegames dat we de laatste maanden voor onze kiezen krijgen.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Na een paar jaar van relatieve droogte in raceland krijgen we met The Crew (zie screen), Driveclub, F1 2014, Project Cars en Forza Horizon 2 plotseling een hele zwik racegames voorgeschoteld. Hebben de publishers opeens het licht gezien of moeten de racefans niet te vroeg juichen?

Nou had ik natuurlijk graag geroepen dat het racegenre weer helemaal terug is, maar volgens mij ligt het toch effe anders. Om dat te begrijpen, hoef je alleen maar naar het type racegames te kijken dat we de komende tijd mogen gaan spelen. Alleen F1 2014 en Project Cars zijn min of meer pure racers; de andere allemaal open wereld-scheurders met een lichte arcade-feel.

En die open werelden hebben weer alles te maken met de next-gen consoles. De power van deze consoles geeft developers nieuwe mogelijkheden. Mogelijkheden die zich vooral vertalen in (interactie met) de omgeving, de omvang van de omgeving, het verkeer op de weg en de online mogelijkheden.

Op een gewoon circuit was men feitelijk klaar. Op de PS3 en Xbox 360 was de omgeving en de interactie al min of meer volledig uitgebuit en had men al een triljoen polygonen in de wagens gedouwd. Slechts het nieuwe type next-gen open wereld racer kan weer innovatie en, wie weet, een nieuw publiek aanboren.

Of dat laatste lukt, weten we binnen een maandje of zes. Valt de buit tegen, dan ben ik bang dat we het als racefans gewoon weer met een of twee games per jaar moeten doen.

> **"Het was mijn geestelijke gezondheid of twee miljard dollar."**



Minecraft-creator Notch heeft vermoedelijk heel wat slapeloze nachten gehad...

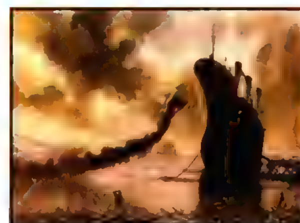




COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

Blizzard: Titan R.I.P.



Het bericht afgelopen maand dat Blizzard officieel is gestopt met de ontwikkeling van de MMO Titan kwam eigenlijk niet eens meer als een verrassing. Als je zo lang bezig bent met een nieuwe game (minstens zeven jaar) en het blijft zo lang doodstil, dan is er iets mis.

Uiteindelijk bleken de makers de game simpelweg niet leuk genoeg te vinden. En het toont lef dat je dan als bedrijf zegt: fuck het, we gaan dit niet uitbrengen. Maar is er wellicht meer aan de hand?

De tijden dat Blizzard heer en meester was in het MMO-genre zijn weliswaar nog niet helemaal voorbij (WoW is nog steeds enorm succesvol) maar toen Blizzard Titan bedacht en ontwierp, deed men dat volgens de maatstaven van toen en het betaalmodel van toen. Inmiddels zijn subscription-based MMO's aan het uitsterven, free-to-play met microtransacties is de heersende norm, en MMO's die je én moet kopen én waar je maandelijks voor moet lappen, hebben hun beste tijd gehad.

Het zou ook kunnen dat men uiteindelijk tot de conclusie kwam dat de scifi MMORPG Titan qua structuur toch te veel op The Secret World of Star Wars Galaxies leek. Of kwam de afwisseling van 'the real world' (social, crafting) en de 'shadow world' (combat, action) niet goed uit de verf?

Blizzard kennende zullen we er nooit helemaal achter komen, maar het statement dat CEO Mike Morhaime tegenover Polygon maakte, is veelzeggend: "I wouldn't say no to ever doing an MMO again. But I can say that right now, that's not where we want to be spending our time."

Ik heb maar één wens: Warcraft 4!

Vermoord om een PS4

Jonge moeder schiet Gears of War pro neer

Dat de PlayStation 4 momenteel erg gewild is, dat begrijpen we. Maar om er nou iemand voor te vermoorden...

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Het zal je niet verbazen dat de moord werd gepleegd in de VS, in Atlanta om precies te zijn. Een 16-jarige moeder(!) schoot de 28-jarige, voormalige GoW-pro, Daniel John 'Phobos' Zeitz dood toen hij weigerde zijn PS4 aan haar vriend af te geven.

Zeitz was door het koppel via een soort online marktplaats naar een parkeerplaats gelokt. Toen Zeitz zich bij de overval verzette, schoot de 16-jarige moeder hem door de borst. En alsof dit niet al bizar genoeg was; de dame had ook nog haar baby bij zich!

Het moet niet gekker worden. Je regelt toch op z'n minst een oppas als je iemand gaat vermoorden?



Woirde shit

Mooi geel is niet lelijk



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat je in Japan de meest weirde shit kunt kopen, heb je de afgelopen weken wel kunnen zien in de hilarische Baklapfilmpjes vanuit Tokyo (en als je dat nog niet gedaan hebt, ga meteen kijken op PU.nl), maar dit life size Pikachu pak slaat alles.

Jammer alleen dat de PU-redacteuren er niet eentje van de Tokyo Game Show hebben meegenomen, want wat hadden we Wouter graag in die gele suit zien rondwandelen...

"We konden de fun niet vinden."



Blizzard-baas Mike Morhaime verklaart waarom de next-gen MMO Titan na een ontwikkeltijd van zeven jaar is gecanceld.

Nog effe doorbijten

Schorsing Suárez in FIFA 15 bijna voorbij

Ook al heb je niks met voetbal, dat bijtertje Luis Suárez een bijzondere indruk achterliet het afgelopen WK Voetbal, kan je moeilijk ontgaan zijn.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Zoals je weet liet Suárez een tandafdruk achter in de schouder van de Italiaanse verdediger Giorgio Chiellini. De FIFA trad op, gooide de Uruguyaan uit het toernooi en schorste hem tot eind oktober van al zijn voetbalactiviteiten.

Gevolg was dat gamers hem ook een dikke maand lang niet konden kiezen in de selectie van hun Ultimate Team.

De schorsing is namelijk netjes doorgevoerd in FIFA 15. Het twitter-account van Footy Memes postte deze ontdekking. Gelukkig voor de Barca fans is de vampier over een paar daagjes weer inzetbaar.



Power Spy

- Blizzard heeft na ongeveer acht jaar sleutelen hun console-based MMO Titan in de virtuele prullenbak gekieperd.
- Kosten van dit sterke staaltje bezigheidstherapie: vijftig miljoen dollar.
- Dat bedrag had Blizzard net zo goed aan de Powerspy en zijn vrienden kunnen geven.
- Die hadden het vermoedelijk net zo nuttig besteed.
- Titan heeft nu vast een mooi plekje in de game-hemel naast StarCraft: Ghost.
- De nieuwe FIFA is uit, en dat leidde meteen weer tot dolle taferelen.
- Zo weigerden fanatieke Feyenoord-fans hun FIFA aan het internet te hangen omdat anders bij de 'day 1-patch' Ajax-keeper Vermeer naar hun club werd getransfereerd.
- Sowieso vermoedt de Powerspy dat Feyenoord-fans liever met FIFA 14 blijven spelen...
- Bij JJ verliep de launch anders dan voorgaande jaren. En niet eens omdat hij als fan van PSV tot z'n genoegen constateerde dat zijn cluppie voor het eerst sinds tijden qua stats de beste in Nederland was.
- Nee, JJ mocht de nieuwe FIFA van de dokter niet aanraken omdat hij zich vanwege zijn rug heel rustig moet houden.
- En JJ, FIFA én rustig houden, dat is als Sam tussen een hoop gewillige dames zetten en 'afblijven' roepen.
- De Powerspy is benieuwd welke publisher, in plaats van Russen en aliens, als eerste IS-troepen in een first-person shooter durft te stoppen.
- Of een 'Microsoft Drone Simulator'.
- Over Microsoft gesproken, de grootmacht uit Redmond heeft developer Mojang en haar kaskraker Minecraft dus gekocht voor een slordige twee miljard euro.
- En dat voor een game die al zo'n beetje iedereen ter wereld gespeeld heeft.

Power Spy

● Microsoft zal vermoedelijk wel een masterplan hebben met deze aankoop.

● Maar ja, dat hadden ze ook op de E3 twee jaar terug toen ze de roemruchte 'always online' Xbox One aankondigden...

● Na het bericht van de aankoop kreeg Minecraft-creator Notch online een forse berg shit over zich heen. Hoe hij het in zijn hoofd haalde om de game aan grootmacht Microsoft te verpatsen.

● De Powerspy kan wel twee miljard goede redenen bedenken.

● Na jaren van armoe op racegame gebied stort men ineens vijf potentiele krakers over ons uit in de vorm van The Crew, Driveclub, F1 2015, Project Cars en Forza Horizon 2. Waarbij drie van die games min of meer hetzelfde concept kennen.

● Hebben die publishers wel eens van spreiding gehoord, of hadden ze het geluid van hun racegame gewoon te hard staan?

● Onderzoek wees uit dat Amerikanen hun console het meest voor streamen gebruiken.

● Vreemd, de Powerspy speelt voornamelijk games op zijn console.

● Kleine PR-fuck up van de publisher van de indie-game Wasteland 2 (zie eveneens Ook Gespeeld). In een ronkend persbericht hadden ze gesteld dat er inmiddels 1,5 miljoen exemplaren verkocht waren. Wat extreem goed is voor zo'n 'onbekende' game.

● Het bericht bleek echter iets te enthousiast te zijn ingestoken. In werkelijkheid was er 1,5 miljoen aan omzet binnengehaald. En dat is toch echt iets heel anders.

● Jan is bereid dit uit te leggen aan de uitgever.

● De nieuwe iPhone is uit. De '6' zou dankzij een groter en beter scherm nog mooier games in beeld kunnen brengen. En dat juichen we allemaal toe op de redactie.

'Minecraft' gekocht voor 1.9 miljard euro

Is Microsoft gek geworden?

Ja, ook wij trokken een wenkbrauwtje op toen we lazen dat Notch zijn toko Mojang en zijn game Minecraft aan Microsoft zou gaan verkopen voor een whopping 1.9 miljard euro. Was Microsoft helemaal gek geworden?

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De hele gamerswereld viel over de reus uit Redmond heen toen bekend werd dat Ms een kleine twee miljard zou gaan betalen voor de aankoop van Minecraft. Maar zoals zo vaak (zie ook het verhaal over Destiny in deze PU), keek men weer eens niet veel verder dan de eigen bekrompen neus.

Ten eerste beweert iedereen dat Microsoft die twee miljard nooit terug kan verdienen, en dan zeg ik: het is maar hoe je het bekijkt. Microsoft verdient sowieso dit jaar meer aan Mojang dan ze aan rente zouden hebben gekregen als ze die 1.9 miljard op de bank hadden laten staan. Dit soort bedragen zijn echt peanuts voor grote, winstgevende multinationals. Dat bedrag is binnen een paar maanden door Microsoft als totaal weer terugverdiend.

Ten tweede is die 1.9 miljard voor meer betaald dan het spelletje alleen. Minecraft heeft alles in zich om de Solitaire of Tetris van de 21ste eeuw te worden, en daar zit dan mooi de naam Microsoft aan vast - een name branding die onbetaalbaar is.

Ook gaan er stevige geruchten dat Microsoft weer graag content-leverancier wil worden, en dan niet alleen voor de Xbox One. Dan is de aanschaf van Mojang er een waar ze in de toekomst veel plezier van gaan hebben.

Tja, grote bedrijven denken nu eenmaal anders dan gamers en media. En dat is vaak maar goed ook.



Om The Last Guardian even te vergeten

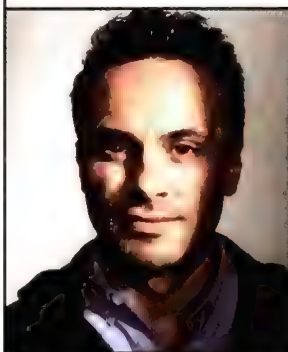
Vaantje voor Ico-fans

Lullen over The Last Guardian is alleen maar frustrerend. Toch heb ik een aan The Last Guardian verwant berichtje dat ik graag met jullie deel. Omdat het over een Ico-achtige game gaat die misschien, wie weet, ooit zelfs nog eens daadwerkelijk uit gaat komen!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Concept Artists Rasmus Deguchi en Rui Guerreiro werkten sinds 2009 aan de omgevingen en personages van The Last Guardian. Maar omdat ze schijtziek werden van het uitstellen van die game, hebben ze in 2012 Team Ico verlaten, om hun eigen indiestudio op te richten.

> "We zullen altijd bekend blijven staan als de gasten van de nerdy goggles."



Oculus baas Brendan Iribe verloochent zijn afkomst niet.

Met die studio, genaamd Friend & Foe, zijn ze aan hun eigen game begonnen. Die game heet Vane, en afgaande op de teaser-gifs die de mannen van dat spel hebben vrijgegeven, wordt dit óók een mooi spel voor gamers die graag met een slungelig, kwetsbaar ogend jochie door even imposante als mysterieuze landschappen rennen om daar onder barre omstandigheden wonderlijke ontdekkingen te doen.

Op de site friendandfoegames.com kun je alvast wat fraaie gifs en plaatjes van Vane bekijken. Helaas staat er op die site ook 'Release: when it's done'. Het is te hopen dat Deguchi en Guerreiro ondertussen zo doodziek zijn van het uitstelvirus dat ze Vane zo snel als het kan releasen!



Griezelig veel

Silent Hill extravaganza

Wij van de redactie kunnen er wat van: verzamelen. Zo heeft iedereen een fikse berg games liggen, verzamelt Wouter comics, Jan geld, Sam vrouwen en JJ kapotte controllers.

Maar hoe we ook ons best doen, zo insane als deze chick maken we het niet. Deze dame heeft zo'n beetje alles wat er ooit rond Silent Hill is uitgebracht in haar kamer staan. En da's best effe schrikken, inderdaad.



New Nintendo 3DS komt in 2015

3DS kopen? Effe wachten!

Zeker nu Smash Bros. for 3DS vers in de winkel ligt, kan de verleiding om een 3DS te kopen bijna ondraaglijke vormen aannemen. Toch adviseer ik dat systeem nog niet aan te schaffen, maar tot volgend jaar te wachten.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Ik kan het me goed voorstellen. Je hebt nog geen 3DS of 2DS, maar steeds als games van het kaliber Mario Kart 7, Fire Emblem: Awakening en Zelda: A Link Between Worlds verschijnen, begin je weer te twijfelen. En nu Nintendo dit najaar 3DS-titels als Fantasy Life en Pokémon Omega Ruby/Alpha Sapphire in de winkels pleurt en ook nog eens de complete Smash Bros.-ervaring in zakformaat aanbiedt (zie ook de review elders in deze PU), kan ik me voorstellen dat veel gamers overstag gaan, en die 3DS of 2DS dan eindelijk maar eens gaan halen.

Om volgend jaar te ontdekken dat ze sommige nieuwe 3DS-games niet op hun systeem kunnen spelen.

Want volgend jaar ligt ie in de winkels: de New Nintendo 3DS. Een nieuwe versie van de 'gewone' 3DS, die aardig wat verbeteringen met zich meebrengt.

De belangrijkste verbetering is een krachtigere CPU, die voor de aangekondigde 3DS-game Xenoblade Chronicles (een port van de Wii-RPG) ook daadwerkelijk vereist is. Met andere woorden: Xenoblade Chronicles is op de 3DS-modellen die nu verkrijgbaar zijn, volgend jaar simpelweg niet speelbaar.





Ervan uitgaande dat de teams van Nintendo en andere ontwikkelaars die krachtigere CPU ook graag voor hun nieuwste games willen gebruiken, kun je er donder op zeggen dat in de loop van 2015 en daarna de beste nieuwe games gewoon exclusief voor de New Nintendo 3DS verschijnen. En die New Nintendo 3DS wil je sowieso liever hebben dan de huidige modellen, vanwege zijn extra stick en knoppen, verbeterde 3D-effect, ingebouwde NFC-technologie en betere internetmogelijkheden.

Misschien moet je de verleiding van die complete Smash Bros.-ervaring in je broekzak dan toch nog maar een paar maanden weerstaan.

Power Spy

- Er is echter één minpuntje aan het apparaat: de iPhone 6 Plus is onbedoeld buigbaar.
- En JJ raakt nogal snel gefrustreerd bij Candy Crush.
- En zo'n kromme mobiel belt kut...
- Ken je die van die doos met video-apparatuur en microfoons ter waarde van ruim 3000 euro die kwijt was na het door PU georganiseerde FIFA 15 event in het centrum van Amsterdam?
- Die was twee dagen later weer terecht! (Don't ask).
- Tjeerd was dus voor niks uren bezig geweest om aangifte te doen bij de politie.
- Maar dat laatste leverde wel genoeg materiaal op voor een complete Powerspy rubriek volgende maand.

CALL OF DUTY ADVANCED

Soldaten met ijzeren spalkjes om hun armen en benen waardoor ze sneller zijn, sterker zijn en hoger kunnen springen; het nieuwe deel van Call of Duty wordt serieuze sci-fi en kan zelfs Wouter enthousiast maken. Tjeerd mocht zijn robothand weer aan het schrijven zetten, want er valt een boel te vertellen over Call of Duty: Advanced Warfare.

Tjeerd ZIET HET WEER HELEMAAL ZITTEN

WARFARE

Sledgehammer Games mocht drie jaar werken aan een nieuwe Call of Duty en kreeg een hele hoop vrijheid van Activision om er iets speciaals van te maken. In München kon ik nog meer spelen dan ik op eerdere evenementen al deed, en had ik een gesprek met Glen Schofield, Studio Head van Sledgehammer, die vol passie over 'zijn' game sprak.

"Ik was nog druk bezig met het werken aan de game toen Michael (Condrey -red.) me aan m'n mouw trok. 'Kom op nou Glen', zei hij: 'We zijn klaar!'".

Aan het woord is Glen Schofield die beschrijft hoe hij in de laatste week van de productie van Advanced Warfare nog steeds aan het finetunen was, terwijl medeoprichter Michael Condrey hem liet weten dat het wel genoeg was met dat getweak.

"Hij had gelijk, maar het werken aan een game is net als werken aan een schilderij, je bent nooit klaar", zegt Schofield die erg trots is op de nieuwste Call of Duty, want ook al heeft ie al een slopende perstour door Europa achter de rug, de passie vlamt nog steeds uit zijn vermoeide ogen als hij vertelt over het project waar ze drie jaar aan hebben gewerkt.

"De game was af en Michael en ik vroegen ons af hoe dit spel zich verhoudt tot alle games waar we eerder aan hebben gewerkt", gaat de praatgrage studiobaas verder. "We dachten na en zeiden tegen elkaar: dit is de beste game die we ooit samen hebben gemaakt!"



IS DAT GEBOUW EEN KINDERCRÈCHE OF HET HOOFDKWARTIER VAN DE TERRORISTEN?

IK GOOI ER EEN ZOOI GRANATEN IN, DAN GAAN WE HET UITZOEKEN.

Aandacht voor detail

Het tekent de passie en de trots die de jongens van Sledgehammer voor Advanced Warfare hebben, en dat blijkt ook als Schofield vertelt over de nieuwe mogelijkheden van de laatste generatie consoles

"Je kunt zoveel extra informatie kwijt, dat is bijna onvoorstelbaar." Uiteraard kunnen de makers op PS4 en Xbox One extra grafische pracht en praal in hun game stoppen, maar daar houdt het niet op. "We hebben letterlijk dagenlang verschillende wapens afgeschoten op allerlei soorten materiaal: hout, beton, stro, gras, aarde, noem het maar op. Daar namen we het geluid van op en fotografeerden we de impact die een kogel maakt op elke specifieke ondergrond. Dat kostte ons ontzettend veel tijd, maar hoe cool is het dat je met een joekel van een microfoon in een weiland staat terwijl de complete Amerikaanse luchtmacht over komt vliegen?"



weetje • weetje

Een exoskelet is letterlijk een uitwendig skelet en komt ook in de insectenwereld voor. Het huisje van een slak is bijvoorbeeld een exoskelet.

> **"Advanced Warfare belooft een boostjump vooruit te worden in de reeks."**

MEDISCHE DOELEINDEN EXOSKELET

Stel je voor dat je verlamd raakt vanaf je middel; hoe vet zou het dan zijn als je nog steeds alles zou kunnen doen? Dat komt steeds dichterbij dankzij exoskeletten.
Er is nu een prototype skelet in ontwikkeling bij onder andere de universiteiten van Delft en Twente dat door hersenimpulsen bestuurd kan worden. Het apparaat heet de Mind-Walker en de makers hebben nog zo'n vijf jaar nodig om het apparaat te perfectioneren. Voorlopig nog maar even niet verlamd raken dus.

Memorabele CoD-momenten

Als je willekeurige Call of Duty-spelers vraagt een memorabele singleplayer-ervaring op te noemen, dan kun je er donder op zeggen dat acht van de tien de stealthy 'Ghillies in the Mist'-missie uit Modern War-

ZACHT EXOSKELET

Universiteit Harvard heeft 2,2 miljoen gekregen van de Amerikaanse overheid om een exoskelet te ontwikkelen van zacht materiaal dat je onder je kleding kunt dragen. Het skelet kan je bijvoorbeeld helpen met het tillen van zware objecten en geeft je meer uithoudingsvermogen.
De officiële lezing is dat het project voor hulpdiensten bedoeld is, maar aangezien het ministerie van Defensie het geld deels beschikbaar heeft gesteld, kun je er donder op zeggen dat het vooral voor militaire doeleinden gebruikt gaat worden.



WAT ZIJN PMC'S NOU EIGENLIJK?

Het gaat helemaal mis in Advanced Warfare als de wereld in de boze klauwen valt van Jonathan Irons, de baas van Atlas, een PMC. PMC staat voor Private Military Company, een bedrijf dat feitelijk gewoon een leger heeft en haar diensten (van beveiliging tot militair) verhuurt aan bedrijven of landen.
Het inhuren van strijdkrachten is zo oud als de weg naar Rome, maar tegenwoordig is het verboden door de Verenigde Naties. De VS zegt echter dat PMC's niet onder het hoofdstuk 'huurlingen' vallen en zo worden PMC's toch ingezet bij conflicten.
Op die manier liepen er in 2006 zo'n 100.000 soldaten in Irak rond die ingehuurd waren via een PMC, met een lange waslijst aan incidenten veroorzaakt door die huurlingen tot gevolg.
Schofield: "In het Pentagon zijn ze ook echt bang dat PMC's een te grote macht worden. In Afrika is er zelfs al een bedrijf dat allemaal kleine PMC's opkoopt en er één groot sterk geheel van maakt."

fare 1 opnoemen. En dat terwijl het lijkt alsof de Call of Duty's daarna elkaar proberen af te troeven op het gebied van gigantische over de top actie, waarbij je hele treinladingen slechtkonten tegelijkertijd als een soort superconducteur een enkeltje hiernamaals bezorgt.
Ik vraag me daarom tijdens het spelen van een Call of Duty nog steeds regelmatig af waarom de balans in gameplay niet wat meer neigt richting stealthy en spannend dan richting de typische schietentieten-helikopters-actie.
In de drie keren dat ik Schofield het afgelopen jaar sprak over Advanced Warfare, heeft hij het elke keer gehad over balans, over de importantie van het afwisselen van tempo in een game, en dat stemde mij sowieso al hoopvol.

Stealthy deluxe

Gelukkig blijft het niet alleen bij woorden. In München wordt mij een demo getoond van een missie waarbij je een lager tempo voorgeschoteld krijgt dan het gebruikelijke standje achtbaan op speed met explosies. Door een Electro Magnetische Puls (EMP) kun je je Exosuit tijdelijk niet gebruiken en moet je zorgen dat je uit het zicht blijft van een overvliegende helikopter, uitgerust met machinegeweren. Terwijl je schuilt in het bos, heb je op een gegeven moment weer de beschikking over je Exosuit, maar om nou midden in het bos te gaan boostjumpen... zelfs voor een gast met een Exoskelet doet het pijn als je met je bek tegen een tak aanspringt.



weetje • weetje

De grote kwaadaardige baas in AW heet Jonathan Irons, een naam die je misschien bekend voorkomt. Dat kan kloppen, want de naam lijkt superveel op die van Jeremy John Irons, een Hollywood acteur die o.a. Scar in The Lion King speelde en de boef was in Die Hard: With a Vengeance. Eigenlijk was hij ook een prima keuze geweest voor de bad ass in Call of Duty.

mopje • mopje

Hoe noem je het als twee soldaten uit AW vertrekken? Een Exodus.

Daarom heb je gelukkig ook een cloak-mogelijkheid tot je beschikking waarbij je onzichtbaar bent voor het menselijk oog en simpele huis- tuin- en keukendrones. Ongezien weet je je langs patrouilles te wurmen en krijg je de mogelijkheid om een andere toffe gadget te etaleren: de Mute Charge. Nee, dat is geen kudde mime-spelers die ineens door het bos komt denderen, het is een apparaat dat er voor zorgt dat vibraties op worden 'gezogen', zodat je tijdelijk een oase van stealth kunt creëren.
Je kunt op het gebied van stealth dus ook bij Advanced Warfare terecht, al hoop ik niet dat het bij dat incidentele theekransje bij de familie Stealth blijft.

Shocker met een parapluutje

Natuurlijk serveert Call of Duty al vanaf deel 1 hetzelfde buffet, met dikke actie waar het vet vanaf druipt, een zijgerecht van list en bedrog, geserveerd met een plottwist en als toetje een shocker met een parapluutje erop. En dat zit ook in AW helemaal goed.
We komen met de PMC-bus terecht in Lagos, Nigeria, waar net de minister-president is ontvoerd door een groep rebellen. »

WIE IS JONATHAN IRONS?

Kevin Spacey speelt Jonathan Irons, de baas van Atlas, 's werelds grootste PMC. Irons is een op macht beluste klootzak die er alles aan doet om zoveel mogelijk touwtjes in handen te krijgen.
Jij speelt Private Mitchell die door Will Irons - de zoon van - gevraagd wordt de gelederen van Atlas te versterken.
Langzamerhand kom je achter de dubbele agenda van Jonathan Irons en moet je hem van zijn evil troon zien te stoten. Omdat Irons de baas is van Atlas, zul je regelmatig orders van hem krijgen door middel van videocalls die worden afgespeeld in je helm. Hoe dat afloopt, zullen we zien in november, maar reken in ieder geval maar op een hoop dode mensen en explosies.



HÉ GAST. EXOSKELET JE WEL OP!

KAPPEN MET DIE FLAUWE SHIT, MAN. ALS IK EEN MOPJE MOPJE WIL, LEES IK DEZE COVERVIEW WEL.

De stad is duidelijk niet berekend op ons Call of Duty buffet, het verkeer staat gewoon toeterend vast en op straat lopen mensen die hun dagelijkse gang gaan. Het is echter al snel afgelopen met de rust, want de straat ligt binnen de kortste keren bezaaid met kreunende rebellen die gaten in hun buik hebben omdat ze niet waren berekend op doelzoekende granaten, metershoog springende commando's en rondvliegende autodeuren. En nadat je geruisloos een muur opblaast met een Mute Charge, sta je al snel weer als vanouds de superconducteur uit te hangen. Poeh hee! De president is gered. Maar wacht, wat zeg je daar? We hebben nog geen wilde achtervolging gehad op de snelweg bovenop rijdende auto's? Gaan we regelen!

Drie jaar ontwikkeling

Sledgehammer heeft drie jaar aan deze game gewerkt en veel van de tijd heeft gezeten in het constant verbeteren van de nieuwe (of is het nou vernieuwde?) engine, maar ook de rest van de game heeft baat gehad bij de langere ontwikkelingstijd.

SLEDGEHAMMER GAMES

Sledgehammer Games is opgericht door Glen Schofield en Michael Condrey, die elkaar kennen van hun tijd bij EA, waar ze samenwerkten aan From Russia with Love en Dead Space. Dat klikte zo goed dat ze besloten Sledgehammer Games op te richten, Activision zag dat het goed was en zette Schofield en Condrey vervolgens aan het werk voor de Call of Duty reeks.



mopje • mopje

Wat is het toppunt van lawaai? Twee soldaten met een exoskelet die batsen in een zinken dakgoot.

mopje • mopje

Hoe heet die beroemde koe met een exoskelet? Boest.

Schofield: "De stealthy missie is bijvoorbeeld twee jaar in ontwikkeling geweest en ook in de multiplayer maps zit al gauw twee jaar werk."
Het is indirect bijna een aanklacht tegen de cyclus van anderhalf jaar ontwikkeltijd voor een nieuwe Call of Duty. De studio heeft dan ook heel veel tijd besteed aan het ontwikkelen van de multiplayer, waar in totaal bijna 150 mensen aan hebben gewerkt. De nieuwe mogelijkheden van de spelers zorgden er ook voor dat er op een andere manier naar de multiplayer moest worden gekeken.
Schofield: "We moesten echt anders denken; de maps moesten een bepaalde verticaliteit hebben, maar we wilden ook geen

> **"We willen niet dat campers misbruik kunnen maken van de verticaliteit."**

BOOSTEN IS DE TOEKOMST

Sledgehammer Games heeft haar huiswerk goed gedaan, want niet alleen is het gebruik van exoskeletten dichterbij dan je zou denken, binnenkort kunnen we zelfs boostende militairen verwachten!
DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) is namelijk bezig met het ontwikkelen van een jetpack dat er in eerste instantie voor moet gaan zorgen dat militairen harder kunnen rennen. De eerste tests op de atletiekbaan zijn al achter de rug en de resultaten zijn positief. Nu de jetpacks nog een beetje ombouwen en we zien straks beelden met rondvliegende soldaten tussen de oorlogsruïnes op het journaal.

MOMENTUM

Heren van Activision, is dit misschien een leuke slogan voor de nieuwe Call of Duty? OH MY COD!

KEVIN SPACEY IMPONEERT OP DE SET



Misschien ken je Kevin Spacey wel als die bazenacteur uit bijvoorbeeld American Beauty en The Usual Suspects, maar hij is misschien nog wel bekender geworden door zijn hoofdrol in House of Cards van Netflix.

Volgens Schofield is het casten van Spacey in AW geen marketingtruc: "We hebben het personage van Jonathan Irons echt geschreven met hem in ons achterhoofd en daarom past het ook zo perfect."

Een acteur als Kevin Spacey op de set heeft wel impact op de rest van de acteurs. Schofield: "Als Kevin de set oploopt, zie je alle hoofdjes draaien, iedereen kijkt naar hem op. Het is fantastisch om hem erbij te hebben."

Het grappige is dat Spacey in House of Cards ook gamet, maar ironisch genoeg Killzone speelt, een concurrent van Call of Duty! Spacey is overigens niet de enige harde papi die in de nieuwste Call of Duty speelt, Troy Baker (o.a. The Last of Us, BioShock: Infinite, Batman) speelt namelijk ook mee.

last krijgen van een overvloed aan campers."

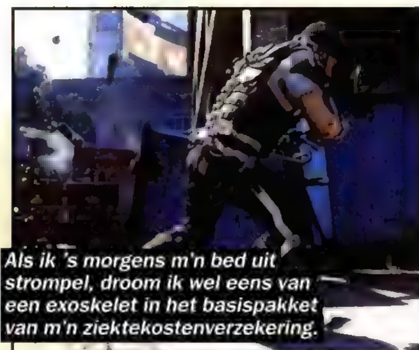
Het woord 'campers' valt wel vaker tijdens de presentatie. "We blijven continu door een map gaan, we bekijken elk hoekje, elke schaduw. We willen niet dat campers misbruik kunnen maken van de verticaliteit."

Go with the flow

Na mijn eerdere speelsessies had ik lichte twijfels over de gameplay. Het voelde nog niet natuurlijk aan en ik vroeg me af of Sledgehammer eigenlijk niet te moeilijk doet met al die boosts en frutsels. Maar toen ik de game in München onder de knoppen nam, waren die twijfels vrijwel direct weg. Het leek net alsof ik de controls ineens snapte en de flow beter door had. De multiplayer speelde daardoor meteen een stuk lekkerder en ik heb er ook veel meer plezier mee gehad dan de vorige keer. Na elk potje nieuwe wapens en gear krijgen in supply drops blijft tof, en de game lijkt prima in balans.

Co-op modus

Waar Treyarch in elke Call of Duty een zombie-modus stopt en Infinity Ward in Ghosts een co-op met aliens bedacht, heeft ook Advanced Warfare een co-op modus. Exo Survival kun je met z'n vieren spelen om zo verschillende golven van vijanden te verslaan. Bij het aankondigen van deze modus werd de vergelijking met de co-op modus van MW3 meteen massaal gemaakt en dat was een beetje tegen het zere been van Schofield: "Het deed wel pijn toen dat meteen werd geroepen, het is namelijk echt niet vergelijkbaar."



Als ik 's morgens m'n bed uit strompel, droom ik wel eens van een exoskelet in het basispakket van m'n ziektekostenverzekering.

Hij is ervan overtuigd dat de Exo Survival modus iets nieuws kan brengen vanwege de exosuits, het upgraden van je personage en meerdere objectives die je moet doen. "Het heeft heel lang gekost om deze modus te maken en als mensen die vergelijking trekken zonder het überhaupt gespeeld te hebben, tja... Ik weet zeker dat ze er op terugkomen als ze er écht kennis mee maken."



mopje • mopje

Zegt de ene soldaat tegen de ander: 'Ik zou graag willen dubbeljumpen.' Zegt de ander: 'Wat exoskelet je?'

weetje • weetje

Wist je dat Sledgehammer Games vlak voor hun medewerking aan Modern Warfare 3 werkte aan een andere Call of Duty game, namelijk Call of Duty: Vietnam? Het betrof een third-person(!!) Call of Duty die na acht maanden ontwikkeling werd gecanceld door Activision. De game zou zich afspelen in de jaren '60 en '70 in Vietnam, Cambodja en Laos.

VERWACHTING *TJEERD:*

Na Gamescom had ik nog wat twijfels over de gameplay, maar hoe meer ik speel, hoe beter ik de controls in de vingers krijg en hoe meer het klikt. Advanced Warfare belooft een boostjump vooruit te worden in de reeks!

- \+ De sci-fi is vet.
- \+ Competitieve MP verbeterd.
- \+ Veel aandacht besteed aan verhaal.
- \+ Vernieuwende gameplay werkt.
- − Jaagt dit sommige trouwe fans weg?

FIRST-PERSON SHOOTER
SLEDGEHAMMER GAMES / ACTIVISION
4 NOVEMBER 2014

KULUM



Simon Zijlemans

www.twitter.com/SimonZijlemans

Op reis naar:
Huis. Waar ik al twee maanden niet geweest ben vanwege opnames en vakantie.

Speelt:
Hearthstone, Hyrule Warriors, Bayonetta 2 en FIFA.



Hij is dik, dom, eigenwijs en laat gore scheten, en dan hebben we het natuurlijk over... de hond van Simon Zijlemans. Simon zelf behoeft nauwelijks introductie, want deze presentator van meerdere tv-programma's is al jaren een icoon in de gameswereld. Toch vonden we het leuk om hem middels deze rubriek nóg wat beter te leren kennen.

PRINT LEEFT!

Ik praat tegenwoordig vaker tegen een camera dan tegen mijn eigen vriendin, maar nog niet zo heel lang geleden hield ik liever gewoon m'n bek dicht zodat ik woorden op papier kon zetten. Ik ben jarenlang hoofdredacteur geweest van het (gratis) magazine Gamesguide en ook in de laatste fase van het Belgische magazine Chief prijkte die titel op mijn visitekaartje. Gamesguide is inmiddels al jaren dood en Chief is sinds kort niet meer gedrukt, maar alleen nog digitaal te verkrijgen. Ja, ik weet het. Toekomst, vooruitgang, evolutie en blablabla. Fuck dat. Ik mis het.



Hoeveel fantastische sites er ook zijn, ik wil maandelijks met een kloppend hartje voor de brievenbus zitten. Mijn eigen werk of dat van anderen in m'n handen houden. Ik wil bladeren, bewaren, teruglezen. Daarom bij deze dan ook maar even een op papier gedrukte high-five voor de PU. Never give up!

TEVREDEN MAN

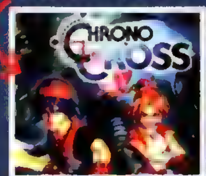
Omdat de centjes tegenwoordig niet meer binnen rollen met het maken van kekke magazines en ik eigenlijk een halve afkeer heb tegen het pennen van online recensies, ben ik drie jaar geleden begonnen met tv-werk als presentator. In 2011 stapte ik zo groen als gras als Gameking voor de camera's, twee jaar later maakte ik de overstap naar Veronica om samen met Tess Milne het programma Insidegamer op te zetten en dit najaar heb ik maar liefst vijf programma's op de buis.



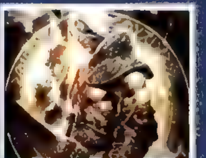
Wat begon als een zijstapje is inmiddels dus uitgegroeid tot absolute passie. Nu alleen nog even een manier vinden om m'n moeder niet te laten opscheppen daarover tegen iedereen die het niet horen wil... Sorry postbodes!

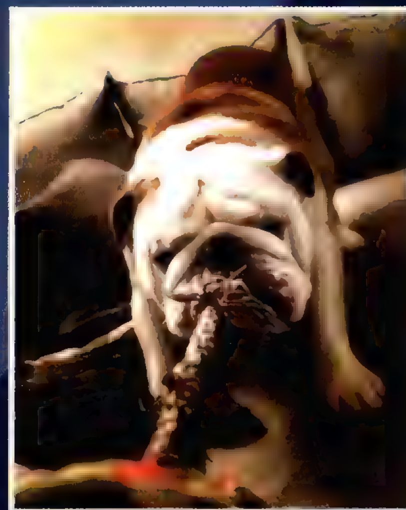


HAAT MOMENTEEL



Alles dat uit Japan komt en kut is. Echt, waar is de tijd gebleven dat we met z'n allen zonder scepsis op een nieuwe Final Fantasy zaten te wachten? Wat is er gebeurd met het land waar de beste game ooit (Chrono Cross, natuurlijk) vandaan kwam? Ik hou van Japan en van de games die het land ooit voortbracht, maar de laatste jaren is het huilen met de pet op. O ja, elke MMORPG ooit uitgebracht is trouwens ook kut. Net als SEGA omdat het Yakuza hier nooit uitbrengt én mensen die de game NIER nooit hebben gekocht. Pfoe, dat lucht op zeg.





HONDENBAAN

Als ik een stukje over mezelf tik, mag de absolute held in mijn leven natuurlijk niet vergeten worden. Hij is dik, dom, eigenwijs, vreet me blut, hij laat de goorste scheten en komt daarvoor expres even dicht bij je staan. Alsof dat nog niet erg genoeg is, heb ik ooit mijn baan opgezegd om thuis te gaan werken als freelancer zodat ik die dikke überhaupt in huis kon halen. Maar ik zou 'm voor geen goud willen missen, mijn Engelse Bulldog Hond! En ja, Hond is inderdaad zijn naam, deal with it. Of wil je dat ik zijn volledige en officieel in een stamboom vastgelegde naam gebruik? Kan ook hoor. Hond Billy Beaufort le Banère de Derde.



BLOODBORNE

Na Demon's Souls en twee deeltjes Dark Souls, komt From Software met een heel nieuw doodsangstspel op de PS4: Bloodborne. Jurjen zag en speelde een vroege versie van de game, en raakte er blijkbaar een beetje van in de war, getuige het begin van zijn relaas.

PS4 FIRST LOOK

O wij machtige, prachtige, sterke mensen, met het zachte, blubberende vlees rond de broze botten waartussen pruttelende organen ons overeind houden, wat kunnen wij veel maken en bedenken, wat vertellen wij onszelf mooie verhalen. Totdat koud metaal het warme vlees rijt, of ziekte ons op de knieën dwingt, met de neus weer wat dichter bij het stof en de laatste, zinloze zucht.
Geen wonder dat wij ons in games graag terugzien als helden, het menselijke lot overtreffend en ontstijgend, onkwetsbare helden, de hemelen bestormend met onstuitbaar momentum.
Maar er zijn ook games die een eerlijker verhaal vertellen.

Ranzigste hol

Yharnam is een plaats van hoop. Een bedevaartsoord voor ongeneeslijk zieke mensen. Jij bent een van de mensen die hoopt hier een medicijn te vinden.
Eenmaal door de poorten en de eerste stappen gezet in de mistige, door maan, gaslampen en brandende lijken verlichte straten van Yharnam (anders dan in de Souls-spellen niet gebaseerd op middeleeuwse kasteellandschappen maar op negentiende-eeuwse steden als Praag en Londen), blijkt deze stad echter getroffen door een vloek die mensen in beesten verandert. Dat zie je in eerste instantie aan menselijk uitziende dwazen die gewapend met fakkels, hooivorken, sikkels, primitieve vuurwapens en slagersmessen (hallo Ressie 4!) door de straten zwerven, maar een paar straatjes verderop tref je ook reuzenratten, monsterkraaien, weerwolven, kotsende zombies zonder benen en nog veel gevaarlijkere gruwelwezens. Maar voor je die hebt bereikt, ben je al een paar keer gestorven.
Dat is een mooie waarheid, die From Software daar verkondigt: wie hoopt op verlos-

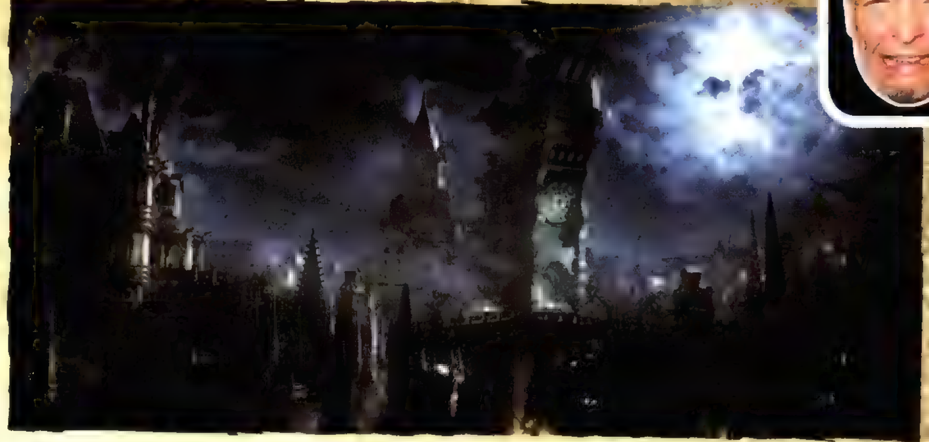


weetje • weetje

In een begin oktober geopenbaarde, select speelbare alpha-versie van Bloodborne werden twee nieuwe, behoorlijk verschillende klasses onthuld. Je kon kiezen voor een figuur met een belachelijk grote Kirkhammer (Sword & Heavy Attack) of een veel sneller type (Agile) met Warped Twinblades. Deze twee vergezelden de eerder onthulde types met de Saw Cleaver (Standard) en Hunter's Axe (Heavy).







sing, vindt de dood. En laat het maar aan de studio achter de Souls-spellen over om een baken van hoop te veranderen in het ziekste, ranzigste hol dat je ooit bent binnengedrongen. Of, nou ja, wat videogames betreft dan. Ik weet natuurlijk niet wat je in je weekends allemaal uitspookt.

Hoeden en flapperjassen

Jawel, Bloodborne is een videogame. En ook al zul je in Yharnam sterven, sterven en nog eens sterven; er moet in een videogame natuurlijk ook nog een sprankje hoop aanwezig zijn. Een ietsepietsie hoop dat je zelfs de grootste gruwelen op je duistere pad zou kunnen overwinnen. Dat sprankje hoop schuilt dit keer niet in je verdediging, maar in de aanval.

Ik ben vast niet de enige speler die in Dark Souls zijn hoop zocht in een lekker dik middeleeuws pantser, een schild in mijn linkerhand, en een afwachtende speelstijl, waarbij ik eerst een vijandelijke aanval op mijn schild liet ketsen, om vervolgens zelf pas toe te slaan... In Bloodborne werkt dat niet. Ten eerste draag je geen dikke middeleeuwse pantsers maar hoeden en flapperjassen, en heb je in je linkerhand geen schild maar een pistool. Je hebt nog wel een ontwijkende koprol (of, wanneer je op een vijand lockt, een zijwaartse dash), en die zul je ook frequent gebruiken, maar vaak is een directe, goed gepositioneerde en doordrammende aanval op een (uit een groep gelokte) vijand de beste oplossing.

Word je onverhoeds toch geraakt, dan geeft het nieuwe 'health regain'-systeem je nog heel even de kans om (een deel van) de verloren energie terug te krijgen, maar daarvoor moet je meteen (weer) aanvallen om je vijand direct na jouw verwonding te laten bloeden. Een nieuwe wetmatigheid die je tijdens de meest wanhopige momenten aanspoort alles op alles te zetten, met het risico alles te verliezen.

Beredeneerd strijden

Denk niet dat je je door de nadruk op een agressievere, aanvallende houding veiliger zult voelen dan in de Souls-spellen. Je voelt je zo zonder schild en pantser eerder naakter, kwetsbaarder en wanhopiger dan ooit, met vijanden die je vanuit de meest onverwachte hoeken en gaten bestormen, of met groter dan redelijk geachte aantallen je kant op blijven komen. Je moet blijven hakken om ze te kunnen verwerken.

Natuurlijk zijn er ook momenten dat je geen vijanden ziet, maar dan wéét je dat ze elk moment kunnen verschijnen. Misschien komen ze wel dwars door die muur daar aan je rechterhand, die je met een gevoel van 'gelukkig, hier is het effe veilig' wilde passeren. En zodra de monsters je komen pakken, weet je wat je moet doen: niet achteruit schuifelen maar aanvallen.



weetje • weetje

Voor wie niet alleen durft te spelen: Bloodborne krijgt een co-op stand.

Vanzelfsprekend is domweg hakken op alles wat beweegt de snelste manier om te sterven. Nog meer dan in de Souls-spellen is het de kunst om beredeneerd ten strijde te trekken. Bijvoorbeeld door slim gebruik te maken van de mogelijkheden tot uitklappen en inklappen van je kapmessen, bijlen, staken en andere hoofdwapens in je rechterhand.

Broze benen

Met een kort, ingeklapt wapen kun je sneller toeslaan, schilden breken en vijanden stunnen, terwijl je met een lang, uitgeklapt wapen vijanden meer schade toebrengt. Nog harder toeslaan? Probeer je ingeklapte wapen eens tijdens een slag of combo uit te klappen, zodat het zwiepende of stotende effect je slag pijnlijk hard laat aankomen.

Een uitgeklapt wapen biedt vanzelfsprekend een groter bereik, alleen heb je daar weinig aan in de vele smalle gangetjes en kleine kamertjes van het spel, waar zo'n langer wapen natuurlijk tegen muren botst. Voor een efficiënte manier van aanvallen, moet je ook goed kijken naar de vijanden die je tegenover je hebt. Wanneer je bijvoorbeeld op de begraafplaats van Yharnam oude, knokige vrouwtjes uit de graven ziet zweven, kun je die het best verslaan door eerst tegen hun broze benen te rollen, en pas daarna op ze in te hakken. Een lange vijand kun je met een pistoolschot in zijn maag motiveren zijn hoofd omlaag te buigen, waardoor zijn kwetsbare nek binnen bereik van je kapwapen komt.

Dit soort fijne details geven je het gevoel dat je wellicht ook nog wat hoop kunt putten uit je eigen denkvermogen.



"EEN BAKEN VAN HOOP VERANDERT IN HET ZIEKSTE, RANZIGSTE HOL DAT JE OOIT BENT BINNENGEDRONGEN."



In de hemel

Ook al bezorgt Bloodborne je - net als de Souls-spellen - constant het gevoel op elk moment te kunnen sterven, uiteindelijk ben je bij elke beproeving zélf de factor die bepaalt of je deze wel of niet zult passeren. En is het je, na tien keer sterven, dan eindelijk gelukt zo'n groteske gruwel te verslaan... dan waan je jezelf even, heel even, in de hemel. Waar alles goed is, en de dood ver weg.

THE TOMORROW CHILDREN







Met The Tomorrow Children heeft de PlayStation 4 een even charmante als bizarre exclusieve titel te pakken. Maar of het grote publiek erop zit te wachten? Jan ziet echter wel toekomst voor de Kinderen van Morgen.

Sony heeft sinds de eerste PlayStation twee gezichten gehad: enerzijds als spelcomputer die een thuis bood aan blockbuster titels, anderzijds een omgeving waar ruimte was voor gedurfde, experimentele, grafisch afwijkende games.
Sinds indie games hipper dan hip zijn, en games als Journey door vriend en vijand op handen worden gedragen, ligt er zelfs zoveel nadruk op spellen van independent studios dat Triple A games bijna op een tweede plek lijken te komen.

Knipoog

Q-Games was al een indie voordat de term bestond. PlayStation-bezitters kennen de Japanse studio vooral van de Pixeljunk serie, met Pixeljunk Eden en Pixeljunk Shooter als meest bekende games. Vermakelijke arcade-achtige spellen met een eenvoudige maar kleurrijke vormgeving en dito uitgangspunt.

"EEN AMBITIEUZE BOUW-SIM DIE OOK NOG EENS EEN DIKKE KNIPOOG GEEFT NAAR DE KOUDE OORLOG-PROPAGANDA."



Met The Tomorrow Children schakelt de ontwikkelaar echter in één keer een paar versnellingen hoger, uitmondend in een behoorlijk ambitieuze bouw-sim die ook nog eens een dikke knipoog geeft naar de Koude Oorlog-propaganda uit de tweede helft van de vorige eeuw.
Wie de trailer van The Tomorrow Children heeft bekeken, zal weinig chocola kunnen maken van wat voor spel je nu eigenlijk mag verwachten. Onlangs heb ik echter een uitgebreide presentatie gehad, met aanvullende gameplay beelden, en die hebben me, ondanks het bijna vervreemdende grafische stijltje, zeer benieuwd gemaakt naar deze titel.

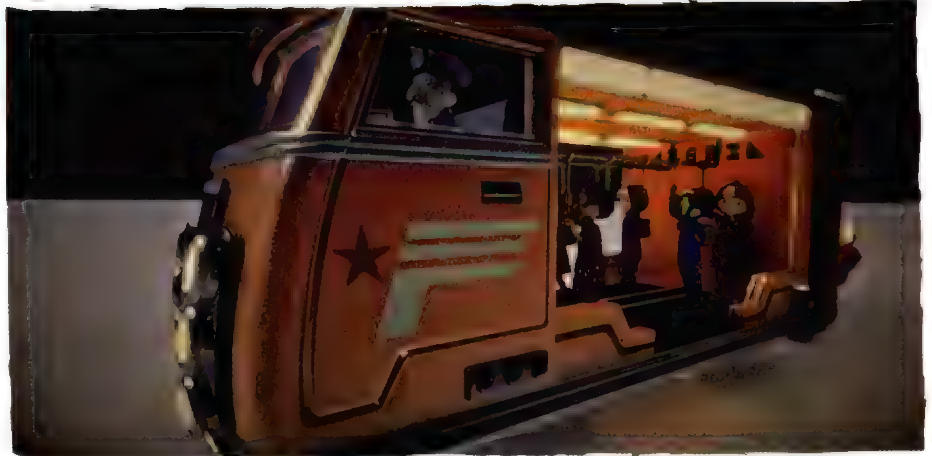
Tuttig meisje

Het idee is dat de mensheid zo goed als vernietigd is door een experiment dat vreselijk fout is gegaan. Aan de speler de taak de mensheid en de wereld weer op te bouwen. Dat doe je in de hoedanigheid van een klein, tuttig uitziend grietje samen met tientallen sprekend op jou lijkende meisjes.
Deze klonen aka The Tomorrow Children moeten gezamenlijk steden bouwen, resources verzamelen en afweergeschut maken tegen nachtmerrie-achtige wezens als enorme draken, ruimteschepen, mechanische spinnen en nog veel meer gespuis.
Belangrijkste is het ontginnen van eilanden voor grondstoffen en speciale kruiken. In deze









kruiken zit het DNA van de mens besloten en op die manier bouw je het menselijk ras weer op.

Klonen

Hoe je jezelf wil profileren in The Tomorrow Children is helemaal aan jou. Gewapend met uiteenlopende gereedschappen kun je tunnels graven tot je een ons weegt, zoveel mogelijk grondstoffen ontginnen of je juist helemaal focussen op het neerzetten van nieuwe gebouwen en de verdediging tegen indringers. De game kent een a-synchrone multiplayer, waarbij de gekloonde meisjes andere spelers zijn. Uitgebreide communicatie middels chatboxen heeft geen prioriteit; met gebaren en universele uitingen wisselen de klonen informatie uit. Zo kun je bijvoorbeeld fluiten om je mede-kloontjes erop te attenderen dat er een vuurspuwend monster aan komt (alsof hun gestamp en gebrul dat nog niet hadden verraden).

Alarm

Als jij of je mede-klonen geavanceerd genoeg zijn, worden er alarminstallaties geplaatst. Handig, want een loeiend alarm hoor je van ver, ook als je op een eiland aan het onderzoeken en hakken bent.

Het grappige is dat je andere spelers kunt up- en downvoten. Als kloon 68 de hele tijd uit haar schattige neusje zit te eten en weinig meebrengt naar het collectief, dan kan ze een negatieve reputatie krijgen. Ze kan zelfs naar de gevangenis gestuurd worden omdat ze te weinig helpt bij het vervullen van de taken.

DYLAN CUTHBERT



Q-Games is opgericht door de Engelsman Dylan Cuthbert. De man heeft een interessant trackrecord. Zo werkte hij onder andere samen met Miyamoto aan Star Fox 1 en 2, om daarna aan de bak te gaan bij Sony PlayStation. Het was Cuthbert die de befaamde 'Duck in a Bath' demo ontwikkelde. Deze techdemo werd op de E3 in 2000 getoond om de kracht van de PlayStation 2 te demonstreren.

Uit diezelfde gevangenis kan je trouwens ook weer ontsnappen. 'Of je koopt de bewakers om', aldus een lachende Dylan Cuthbert; oprichter van Q-Games.

Ontginnen

The Tomorrow Children heeft een zeer aparte grafische stijl. Het is een game die zich afspeelt na een grote ramp, maar in plaats van het bekende bruingrijze, deprimerende, gehavende landschap, bevind je je in een steriele, witte, glimmende, lege wereld. Bijna een soort laboratorium-achtige ruimte die zich langzaam vult met gebouwen, voorwerpen en wezens.

De wereld kent verschillende zeer vreemd gevormde eilanden (bijvoorbeeld een half in de grond weggezakt mensenhoofd), en door die te ontginnen, vind je kristallen, mineralen en andere grondstoffen.

Na een dag hard werken, keer je terug naar de labour office, waar bijgehouden wordt wat je die dag gedaan hebt, en afhankelijk van je inzet krijg je units. Daar kun je dan een nieuwe outfit van kopen. Of je reist naar de zwarte markt om een betere pikhouweel aan te schaffen waarmee je rotsen open kunt hakken voor bijzondere grondstoffen.

Vrijheid

De wereld waarin je speelt staat niet stil, ook al log je uit. Speel je een paar dagen niet, dan kan je stad uitgegroeid zijn tot een bruisend geheel, of juist bijna van de kaart weggevaagd. Is je stad helemaal kapot gestampt door de nachtmerrie-wezens, dan zul je naar een andere server moeten verhuizen of opnieuw moeten beginnen. Iedere server biedt plaats aan vijftig tot honderd spelers. Waar sommigen voor het collectief zullen werken tot ze er bij neervallen, zullen andere spelers individueler te werk gaan.

Maar het een is niet beter dan het ander. Alles kan en niks hoeft. Er is dan ook geen afgebakende endgame.

Die vrijheid klinkt aanlokkelijk en het zal aan de spelers zelf liggen welke wetten, regels er moraal overheersend zullen blijken. Een Peter Molyneux-achtige aanpak, alleen dan zonder de hyperbolen en overdreven bijvoeglijke naamwoorden.





POKÉMON OMEGA RU



Pokémon doet al bijna twintig jaar hetzelfde en toch blijft de serie ongekend populair. Jan reisde af naar het Nintendo kantoor in Frankfurt voor een gesprek met de Japanse kopstukken van Gamefreak en een eerste hands-on met de game.



Ik speel Pokémon met enige regelmaat, maar skip net zo makkelijk af en toe een deeltje. En met al die verschillende kleurtjes en edelmetaaluitvoeringen kan ik me voorstellen dat je de tel en het overzicht een beetje kwijt bent geraakt.
Pokémon Omega Ruby / Alpha Sapphire zijn de 3DS remakes van Pokémon Ruby / Sapphire voor de Game Boy Advance. Ik heb twee uur met de nieuwe game(s) kunnen spelen, en ze zien er goed uit enzo, maar als je ooit wel eens een Pokémon game hebt gespeeld, dan weet je wat je kunt verwachten. Feitelijk speel je steeds dezelfde game, met subtiele veranderingen en kleine aanvullingen. En laat dat, volgens de makers, nu juist de kracht zijn van de franchise.

PU: Wat hebben jullie voor de remake van Pokémon Omega Ruby / Alpha Sapphire behouden en wat hebben jullie veranderd?
Designer Shigeru Ohmori: We hebben de game uit 2003 technisch naar het nu gehaald. Dat betekent dat de game er veel kleurrijker uitziet dan voorheen. De game moest ogen als een Japanse zomer, vol met felle kleuren. De speelwereld is ook een stuk levendiger. Je hebt het idee dat overal Pokémon om je heen zijn. Je hoort ze, ziet ze in de lucht vliegen, of voorbij rennen. De gameplay is in grote lijnen hetzelfde gebleven, al hebben we natuurlijk wel heel veel laagjes toegevoegd.

SPECIALE 2DS BUNDELS

Als Pokémon liefhebber, Nintendo-fan of verstokt game- en goodie-verzamelaar word je in november verleid tot de aanschaf van een van de twee te verschijnen Pokémon 2DS bundels. De 2DS transparant rood + Pokémon Omega Ruby - of de 2DS transparant blauw + Pokémon Alpha Sapphire bundel. Beide handhelds hebben een doorschijnend carrosserie en ja, dat is erg cool. Volstrekt overbodig als je al een handheld hebt, maar toch stiekem erg leuk om in je knuistjes te hebben.





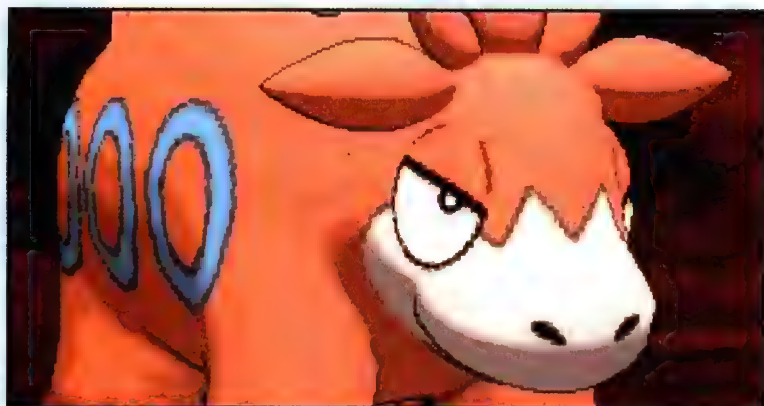
PU: In hoeverre benutten jullie de nieuwe mogelijkheden van de 3DS?
Ohmori: Doordat we de 3DS nu beter kennen, kunnen we ook weer meer uit de graphics halen. Dat betekent meer animaties, betere belichtingen, meer effectjes. De texturen zijn ook scherper dan bijvoorbeeld bij X/Y het geval was. Toch zal de game altijd zijn herkenbare uiterlijk blijven behouden.



PU: In hoeverre spelen Mega Evoluties opnieuw een rol en hoe bewaken jullie de balans?
Ohmori: Ze spelen een zeer belangrijke rol en zijn een van de pijlers van deze remakes. Om te voorkomen dat andere Pokémon te zwak zijn, hebben we de reguliere Pokémon ook wat sterker gemaakt. Op die manier voorkom je dat sommige Pokémon overpowered raken.

PU: Een prominente feature in de originele Ruby en Sapphire waren de Contests. Dit waren beauty pageant-achtige wedstrijden waarin je je Pokémon kon laten meedoen voor prijzen. Is die feature opnieuw aanwezig?
Ohmori: Absoluut. En deze keer hebben we het

BY / ALPHA SAPPHIRE



zelfs uitgebreid. Ook Mega Evolution Pokémon kunnen meedoen aan schoonheidswedstrijden, er zijn leuke minigames, de Pokémon kunnen hun typische moves voor het publiek showen en je kunt foto's maken en die met andere gamers delen.

***PU:* Wat is het geheim van Pokémon? Waarom is de serie na bijna twintig jaar nog altijd zo populair?**
Gamedirector Junichi Masuda: Wij zien ieder nieuw deel als een evolutie

"Feitelijk speel je steeds dezelfde game, met subtiele veranderingen en kleine aanvullingen."

van de serie waarbij we de oude games niet als ouderwets bestempelen. In basis is het steeds dezelfde game maar tegelijkertijd bouwen we de serie steeds uit. En dat is ook precies wat fans van ons verwachten. Het is altijd een game geweest die iedereen, jong en oud, direct kan oppakken en spelen. Voor veel jongeren in Japan is het de allereerste videogame die ze spelen. Daarnaast is Pokémon veel meer dan alleen de computerspellen. Er zijn de films, de tv-series, de boeken, de events, het speelgoed... Pokémon is overal! Het belangrijkste is echter dat spelers een band opbouwen met de Pokémon. Velen zien ze echt als hun huisdieren.

***PU:* Gaat Pokémon Omega Ruby / Alpha Sapphire gebruik maken van Amiibo's? Dat lijkt een logische aanvulling?**
Masuda: Als onze games succesvol worden, dan sluit ik die mogelijkheid zeker niet uit. Dat zou natuurlijk erg leuk zijn (lees: ja, Pokémon Omega Ruby / Alpha Sapphire krijgen Amiibo-ondersteuning, alleen mag ik daar nog niet over praten).

***PU:* Pokémon is enorm succesvol op de handheld maar heeft op de 'grote' consoles nooit echt potten kunnen breken. Hebben jullie daar een verklaring voor?**
Masuda: Het meenemen van je Pokémon game onderweg op de handheld voelt als het meenemen van je Pokémon zelf. Dat is het succes. Bovendien is het delen en spelen met en tegen anderen op deze manier gegroeid en ook persoonlijker. En zelfs als je naar bed moet, kun je, stiekem onder de dekens, nog een paar battles doen. Dat is wat lastiger met een GameCube, Wii of Wii U.

***PU:* Tenslotte: wat zou je ideale Pokémon game zijn, als alles mogelijk was wat je maar kan bedenken?**
Masuda: Het is meer een droom, maar stel je voor dat je Pokémon echt bestonden, dat je daadwerkelijk Pokémon bij je kon dragen en je met ze kon battelen zoals in de game. Hoe cool zou dat zijn? ★

SAMUEL OVER POKÉMON



Man, Pokémon. Ik kan me de dag nog goed herinneren dat ik voor het eerst in aanraking kwam met deze franchise. Binnen enkele dagen werd ik overspoeld met de anime, het kaartspel en, vooral, de Game Boy games. Ik deed het in eerste instantie allemaal af als kinderachtige rotzooi, totdat ik het een kans gaf nadat mijn leeftijdgenoten lyrisch werden over het kaartspelletje en m'n broertje bleef zeuren dat ik Pokémon Red echt effe moest spelen.
Nog geen twee maanden later zat ik in de kwartfinale van het landelijke kampioenschap van het kaartspel én had ik in Pokémon Red een team bij elkaar getraind waar niemand in mijn omgeving zich aan durfde te wagen. Een paar jaar later werd ik Nederlands kampioen Pokémon Colosseum.
Pokémon wist mij niet te grijpen met de 'main game' (beestjes verzamelen en het verhaal uitspelen) maar met de 'metagame', wat de belachelijk diepgaande multiplayer is. De beste spelers steken honderden uren in het finetunen van hun team van zes zakmonsters, die elkaars zwakke punten compenseren en samen ingewikkelde strategieën kunnen uitvoeren, en ik was daar een van. Ondertussen speel ik Pokémon allang niet meer competitief, maar ik ben wel ontzettend enthousiast over de remakes van de derde generatie. Al is het alleen al om weer terug geteleporteerd te worden naar de wereld waarin ik vroeger mijn winnende monsters trainde!





VERWACHTING *JAN*:
Verwacht geen wereldschokkende veranderingen in Pokémon Omega Ruby / Alpha Sapphire, maar wel, opnieuw, een kleurrijke en zeer uitgebreide RPG met duizelingwekkend veel zakmonstertjes. Bovendien is het simpelweg de mooiste Pokémon game tot nu toe.

+ De mooiste Pokémon game tot nu toe.
+ Levendiger dan ooit.
- Weinig nieuws onder de zon.
- Zijn die Pokémon nog steeds niet leeggemolken?

INFO
ZAKMONSTER-VERZAMEL-RPG
GAME FREAK / NINTENDO - THE POKÉMON COMPANY
28 NOVEMBER 2014

TOTAL WAR ATTILA

Aan de vooravond van de vroege Middeleeuwen brokkelde het Romeinse Rijk langzaam af. Medeverantwoordelijk daarvoor was de legendarische veldheer Attila de Hun, die centraal staat in de nieuwe Total War game. Jan verslikte zich van opwinding bijna in zijn Sisi no Bubbles.



Rome is niet in een dag gebouwd... en Rome II al helemaal niet. Terwijl de makers nog altijd aan die imposante RTS schaven en tunen middels diverse gratis updates en dito campagnes, is een ander team bij Creative Assembly alweer druk bezig met een nieuwe Total War game met een boosaardige barbaar op de cover. Het is de legendarische Attila de Hun, een veldheer die even koelbloedig, meedogenloos en onbevreesd was als ie eruit ziet.

Stand-alone

Total War: Attila is een logisch vervolg op Total War: Rome II, al speelt deze game zich wel honderden jaren later af. Het roept direct de add-on Barbarian Invasion in het geheugen, de eerste uitbreiding voor het originele Rome: Total War, maar Attila is een volledige, standalone game. We moeten het, zo vertellen de makers, zien als een op zichzelf staand spel die de oorlogszuchtige gamer met interesse in geschiedenis weer heel wat uren achter z'n monitor gekluisterd zal houden.

"Het wordt een gezellig boel in Attila: Total War."

Einde van de wereld

Het thema van Attila is die van de Apocalyps. Het einde van de wereld nadert en de donkere Middeleeuwen dienen zich aan. Het jaar is 395 na Christus en vanwege klimaatsveranderingen in Europa, pakken allerlei bevolkingsgroepen (stammen) hun boeltje op om elders hun heil te zoeken.

De Hunnen passen zich (vanwege hun nomadische achtergrond) het best aan de nieuwe omstandigheden aan, en hun macht neemt snel toe, ook omdat hun leider Attila als eerste de verschillende stammen weet te herenigen.

Tegelijkertijd is de macht van het Romeinse Rijk aan het afbrokkelen. Het Rijk is te groot geworden om goed bestuurd te kunnen worden, en is daarom opgesplitst in het West-Romeinse Rijk en het Oost-Romeinse Rijk. De Romeinen geven de onderworpen gebieden steeds meer zelfbeschikking maar daardoor ruiken de verschillende volkeren bloed. Opstand en verzet broeit overal en jij mag als speler trachten je staande te houden in deze tumultueuze periode.

Op de barricade

Waarschijnlijk zal je straks, wanneer je de campagne hebt uitgespeeld, met allerlei stammen en volken aan de slag kunnen, maar je begint als afgezant van het West-Romeinse Rijk.

Je positie wordt aan alle kanten belaagd, want naast de toenemende macht van de Hunnen,



weetje • weetje

Op dit moment wil Creative Assembly nog niet zeggen of je straks zelf met de Hunnen kunt spelen, maar ik weet vrijwel zeker dat dat het geval zal zijn. Niet voor niets zetten de makers Attila met zijn boze kop op de cover, en de Hunnen spreken met hun brute cavalerie en unieke manier van vechten natuurlijk iedereen enorm aan.

die onder leiding van de wrede Attila dood en verderf zaaien, zijn er ook intern allerlei politieke machtspelletjes gaande. Al snel wordt duidelijk dat je taak geen makkelijke is. Gelukkig zijn er technologische 'vernieuwingen' waar je vooral tijdens battle gebruik van kunt maken, zoals bijvoorbeeld de zogenaamde barricades.

In een van de veldslagen die ik speelde, moest ik 't opnemen tegen oprukkende Saksen. Ik diende een nederzetting te verdedigen en beschikte slechts over twee katapulten tegen vier van de Saksen. Wel mocht ik een aantal houten barricades met staken op strategische plekken neerzetten. De barricades zorgen ervoor dat oprukkende legers worden vertraagd en ze zich wat meer op een kluitje gaan ophouden, want als links alles potdicht zit, moet de vijand wel rechts. Toch zijn de barricades slechts een deel van de oplossing, merkte ik. Na twee keer in de pan gehakt te zijn, bedacht ik dat het misschien handig was om niet alleen mijn boogschutters op de barricade te plaatsen, maar ook om pal ervoor mijn speermannen neer te zetten. Dat wierp direct zijn vruchten af. Wat ook hielp: mijn kleine cavalerie helemaal links om over de map sturen, een omtrekkende beweging maken, de vijandelijke katapulten stuk hakken en de vijand van achteren belagen.



Vurig

Tijdens de battles viel direct een andere vernieuwing op: dynamisch vuur. Wanneer brandende pijlen in rieten daken landen, slaat het vuur al snel over. Je kunt vuur ook in je voordeel gebruiken door bijvoorbeeld barricades in de brand te steken, maar pas wel op; voor je het weet, brand je je eigen stad af. Vuur speelt als zodanig in alles een veel grotere rol, zelfs tijdens de naval battles. En de Hunnen schijnen sowieso alles op hun weg plat te branden.

Destructie heeft in zijn totaliteit een upgrade gekregen. Muren en gebouwen zijn nog gedetailleerder kapot te maken en wanneer een stad of vesting zwaar gehavend is, zal je daar vele beurten later nog steeds de impact van zien. Soms keer je na een tijdje terug naar een stad of vesting, bijvoorbeeld omdat er een opstand bezig is, en dan zie je de tekenen van de oorlog duidelijk terug in de omgeving en de gebouwen.

Ook de interface is nu wat directer en omvangrijker en de game zelf lijkt een stuk moeilijker te zijn dan z'n voorganger. Geen probleem wat mij betreft, want Rome II was eerder een tikkie te makkelijk, dus goed dat men daar naar gekeken heeft.

Ziekelijk

Om in de sfeer van doem en verderf te blijven, zullen ziekten eveneens een belangrijke rol gaan spelen. Volken kunnen besmet raken en andere volkeren besmetten (afhankelijk van hoeveel je investeert in hygiëne en medische ontwikkeling), op handelsroutes kan besmettingsgevaar optreden en complete dorpen of gebieden kunnen geïnfecteerd raken. Aan jou dan de keuze om dat gebied helemaal op te schonen (lees: iedereen af te maken) of bijvoorbeeld de vijand juist die kant op te lokken om hen ook ziek te maken.

Je hebt 't inmiddels wel begrepen: het wordt een gezellige boel in Attila: Total War. ★



weetje • weetje

Tot op de dag van vandaag is het onbekend wanneer Attila precies is geboren - en dus weet niemand hoe oud hij is geworden. Hij stierf in ieder geval in het jaar 453.

VECHTENDE HUNNEN

'Waar Attila is langsgekomen, groeit geen gras meer', **luidt een gezegde uit het begin van onze jaartelling. Attila had ook bijnamen als *Gesel Gods* en *Ruiter van de Apocalyps*. Het geeft eens temeer aan hoe groot de angst voor deze legendarische Hunnenleider was.**

Veel draaide bij de Hunnen om hun paarden. Tijdens gevechten vuurden de Hunnen van afstand pijlen naar de vijand, en als de vijand vervolgens richting de Hunnen trok, vaak te voet, dan galoppeerden de Hunnen weg met omgedraaid lichaam, terwijl ze pijlen bleven schieten op de vijand. Een even ongebruikelijke als dodelijke tactiek. Vooral de Barbaren hadden hier geen antwoord op en zij werden dan ook massaal door de Hunnen onderworpen. De toevoeging van barbaarse volkeren aan de troepenmacht van de Hunnen bleek uiteindelijk doorslaggevend bij de veldslagen tegen het Oost- en West-Romeinse rijk. Ik kan niet wachten om straks, spelend als de Hunnen, mijn vijanden met tienduizenden boogschutters te paard onder de voet te lopen.





VERWACHTING *JAN:*

Ik moet nog even afwachten of de game daadwerkelijk zo groot én onderscheidend wordt om als volwaardig nieuw deel door het leven te kunnen gaan, maar mijn eerste indruk was barbaars bruut.

- \+ Enorme veldslagen blijven heerlijk.
- \+ Meer destructie.
- \+ Vuur, vuur, vuur.
- \- Biedt de game genoeg vernieuwing?

RTS/EMPIRE-BUILDER
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
2015

THE CREW



In de always-online titel The Crew is het de bedoeling dat je een 'crew' opricht van autorijdende waaghalzen. Nou vinden we Samuel meer een type voor een mislukte motorbende, maar toch stuurden we hem op pad voor deze ambitieuze Ubisoft-titel.

XBOX 360 | XBOX ONE | PS4 | PC



Welke Marokkaanse cabaretier is gek op offroad rijden?
Najeeb Amali.

The Crew is zo'n game die conceptueel meteen geweldig klinkt, maar nog niet echt een eigen gezicht lijkt te hebben. En ik vind dat belangrijk, een eigen identiteit, een eigen 'feel'. Nu is dit bij racegames sowieso wat moeilijker om naar voren te brengen als je enigszins realistisch uit de hoek wil komen, maar bij The Crew is het echt hun eigen schuld. Na mijn speelsessie in Antwerpen realiseerde ik me namelijk dat deze game niet zozeer z'n eigen, unieke ding doet, maar gewoon alles wil doen wat andere racegames al hebben gedaan. Tegelijkertijd.

A la Forza pochen met de hoeveelheid bolides? Check. Een Need for Speed Underground-achtig tuningsysteem? Check. Missies draaiend om Burnout-achtige takedowns en boosts? Check. Challenges waarin je al driftend langs checkpoints moet crossen in de stijl van Outrun 2? Check. Een grootse openwereldstructuur om vrij in rond te karren die meteen doet denken aan Test Drive Unlimited? Check met een hoofdletter C, baby.

weetje • weetje

Deze racegame bevat een verrassend uitgebreid verhaal (zeker gezien het genre) dat over een undercover FBI-agent gaat die een beruchte straatracegang moet infiltreren.

Treintje

Dat laatste is echter geen enorme verrassing; veel van de belangrijkste kopstukken van het team achter Test Drive Unlimited zitten immers ook achter The Crew.

Eén van de dingen waar The Crew dan ook groot op inzet, is het feit dat je door heel de VS kan crossen - van LA naar New York - zoals jij dat wil. Uiteraard is het een kleiner, videogame-achtig model van Amerika waar je in rondscheurt, maar dat je toch anderhalf uur bezig bent om van de westkust naar de oostkust te geraken, is imposant. Vooral gezien de variatie in het landschap en, oeh, het complete gebrek aan laadtijden.

Mijn favoriete moment van m'n speelsessie was toen ik schijt kreeg aan de missies en ik ergens in Texas besloot de spoorrails te gaan volgen. Na een dikke tien minuten geen trein te hebben gezien, wilde ik teleurgesteld iets anders gaan doen... tot ik bijna vanuit het niets geschept werd door een goederentrein die net onder een viaductje vandaan kwam. Werd ik blij van.



Dit noem je ook wel 'homobanden'. Dat is omdat ze uit de wielkast komen.

Zware besturing

Ook zag ik af en toe wat dieren of mensen die op de bus stonden te wachten of speedbootjes in het water langs de weg. De gigantische wereld van The Crew leeft, en dat deed me goed.

Ik vond dat belangrijker dan het feit dat de game een MMO-achtig systeem heeft waarin je met al je vrienden tegelijk kunt racen, een 'crew' kunt vormen en samen missies kunt aanpakken à la Fast & Furious.

De kracht van The Crew lag voor mij duidelijk in de wereld en wat ik daar zelf in kon doen; niet in het geforceerde samenspel. Alle minpunten waar de overige journalisten over zaten te klagen (de matige graphics, de opvallende pop-up, et cetera) vond ik totaal niet storend; het gebrek aan laadschermen maakte dat immers allemaal goed. Wat mij echter wél stoorde was de besturing van de wagens, die ook leek te lijden aan een identiteitscrisis. De wereld van The Crew schreeuwt duidelijk om een wilde, toegankelijke arcade-benadering, maar de net iets te zware besturing lijkt te neigen naar semi-simulatie. Dat de game álles wil doen vind ik helemaal prima, maar het moet z'n overdreven porem dan wel volledig omarmen. En dat doet het nog niet helemaal. ★

"De gigantische wereld van The Crew leeft, en dat deed me goed."



Een vriend van mij noemt z'n gulp altijd z'n 'garage'. Zei z'n vriendin laatst: 'hé man, je garage staat open!' Waarop die vriend zei: 'Kun je m'n Maserati zien dan?' Zei die vriendin: 'Nee, maar wel een klein scootertje met twee lekke banden.'

VERWACHTING SAMUEL:
The Crew is gigantisch en ambitieus, en bevat op papier alles om de grootste racegame van het jaar te worden, in ieder geval qua vierkante kilometers speelwereld. Het daadwerkelijke racen voelde echter nét niet lekker genoeg om compleet overtuigd te raken.

- \+ De speelwereld is gigantisch en divers én bevat geen laadtijden.
- \+ Veel variatie in missies en autotypes.
- − De besturing is te zwaar en te langzaam voor de arcade-gameplay.
- − We hebben bijna alle afzonderlijke onderdelen al wel eens eerder gezien.

RACING & OPEN-WERELD
IVORY TOWER / UBISOFT
11 NOVEMBER 2014



EVOLVE

Het nu al met prijzen overladen co-op schietspel Evolve zou wel eens een monsterlijk goede game kunnen worden. Jan ziet in ieder geval een mooie toekomst voor deze shooter... áls spelers tenminste willen samenwerken.



PREVIEW | PC | PS4 | XBOX ONE

Toen Left 4 Dead verscheen, kon niemand vermoeden dat deze co-op game zo'n enorm succes zou worden. Het spel leek te hardcore en te niche; toch verkocht L4D plus de sequel ruim elf miljoen exemplaren. Evolve, van dezelfde makers, heeft de potentie om het multiplayer genre opnieuw op te schudden.

Monstersnack

De aantrekkingskracht van Evolve wordt pas echt duidelijk als je de game een tijdje speelt. Dit is namelijk een spel waar je echt effe je tanden in moet zetten.

Vier Hunters met unieke skills, wapens en een jetpack, versus een vijfde speler die als Monster door de enorme levels stampt; het levert ieder potje weer een andere dynamiek en heel veel fun op.

Als Monster is het zaak zo snel mogelijk het zwakkere (maar voor de Hunters nog altijd zeer gevaarlijke) alien wild-life op te eten om groter te groeien en naar een volgende stage te evolueren. In de derde fase ben je maatje Godzilla en kunnen de Hunters zich weinig fouten meer permitteren. Het inzetten van hun unieke jagersvaardigheden zal bepalen of ze de game winnen óf eindigen als monstersnack.

(Sub)klassen

De vier Hunters zijn onderverdeeld in de klassen Assault, Support, Trapper en Medic. Binnen die klassen heb je weer verschillende personages die subtiel van elkaar verschillen.

"Meer fun en originaliteit dan ik de afgelopen jaren in multiplayer shooters ben tegenkomen."



Waarom heet zo'n beest nou een Kraken? Is dat omdat ie de huur van z'n huis nooit betaalt?

De twee Trappers die nu bekend zijn gemaakt (Maggie en Griffin) kunnen beiden een Mobile Arena oproepen en zo het Monster in een Dome van energie vangen. Beide Trappers hebben hun eigen wapens; zo heeft snorrenmans Griffin een Harpoon Gun en Maggie Harpoon Traps. Bovendien heeft Maggie een Trapjaw, een buitenaards huisdier dat dienstdoet als jachthond en het Monster voor je op kan sporen, maar ook gevallen kameraden kan healen.

En zo heeft iedere Hunter verschillende subklassen. Uiteindelijk zul je straks kunnen kiezen uit drie verschillende Trapper-, Medic-, Assault- en Support-klassen.

De Kraken

Zelf vind ik het spelen met het Monster tot nu toe het allerleukst. Temeer omdat het niet alleen maar dom beuken en brullen is. Het is zaak zo snel mogelijk te evolueren, dus is 't handig om je tijdens de eerste twee stadia van je groeiproces een beetje verstopt te houden... óf je gaat er direct vol in om de Hunters van meet af onder druk te zetten – de keus is aan jou.

Buiten Goliath is ook De Kraken als monster onthuld, en die speelt weer heel anders. De Kraken, een doodeng beest om te zien, kan vliegen en dat is voor de verplaatsing door de map uitermate handig. Hij beschikt over bliksemkrachten in allerlei variaties. Zo kan hij bliksemschichten vanuit de lucht schieten, beukend op de grond schokken veroorzaken en zeer venijnige banshee mines richting zijn belagers sturen.

Samenwerken

Als tijdens m'n speelsessie één ding duidelijk is geworden, is het wel dat in Evolve geen ruimte is voor solisten. Als Hunters is samenwerken een absolute must. Je hebt elkaar nodig en je bent afhankelijk van elkaars unieke powers, anders kun je hier net zo goed niet aan beginnen.

Februari 2015 wordt een insane drukke maand met publieksfavorieten als Bloodborne, The Witcher 3 en The Order: 1886. Toch zou ik, zeker als je fan bent van multiplayer shooters, Evolve messcherp in de gaten houden. Het heeft er namelijk alle schijn van dat deze game beestachtig goed gaat worden. ★



weetje • weetje

In de uiteindelijke game zal ook een derde monster zijn smerige kop om de hoek steken. Ik hoop op een insect-achtig gedrocht.



VERWACHTING JAN:
Of je nou als Monster of als Hunter speelt; deze game biedt meer fun en originaliteit dan ik de afgelopen jaren in multiplayer shooters ben tegenkomen. Ik brul bijna van blijdschap.

- \+ Subtiele verschillen tussen Hunters.
- \+ Grote verschillen tussen Monsters.
- \+ Eindelijk écht iets nieuws in het co-op shooter-genre.
- \- Zeer afhankelijk van goed teamwork.

FIRST-PERSON CO-OP SHOOTER
TURTLE ROCK STUDIOS / 2K GAMES
10 FEBRUARI 2015

CAPTAIN TOAD
TREASURE TRACKER



Captain Toad. Hij is blij en houdt van schatten, zo veel weten we. En dat is meer dan genoeg als uitgangspunt voor zijn eerste grote avontuur op de Wii U, volgens Jurjen. Een avontuur dat zó leuk belooft te worden, dat Jurjen besloot deze preview zingend te beginnen.



PREVIEW

Wii U

De glimlach van een Toad doet je beseffen dat je leeft, de glimlach van een Toad die nu zijn eigen spel ook heeft.

Sorry, sorry, duizendmaal excuses, maar ik móet gewoon een liedje zingen. Ik ben vandaag dan ook zó vrolijk! Zo vrolijk! Zo vrolijk! Shit, ik voel alweer een lied opkomen. Ngggggg, effe onderdrukken, ngggggg, want ik heb veel te vertellen. En 't is goed nieuws!

Glimlachbeleid

Het is voor Nintendo belangrijk om 'een glimlach te toveren op het gezicht van iedereen die door Nintendo wordt aangeraakt'. Dat staat in de eerste zin van Nintendo's Corporate Social Responsibility-rapport. Nadat ik de demo van Treasure Tracker had voltooid, moest ik opeens aan dat glimlachbeleid van Nintendo denken, want ik merkte dat er een grote glimlach op mijn gezicht stond, waarschijnlijk al een tijdje. Ik glimlach eigenlijk nooit spontaan, maar nu kreeg ik die grijns nauwelijks meer van mijn smoelwerk gebikkeld! Niet zo vreemd, want damn, wat is Captain Toad: Treasure Tracker een geweldig leuk spel!

Klein en beperkt

Het leuke van Captain Toad als spelpersonage is dat hij - behalve lopen en rennen - eigenlijk maar één ding kan: munten en andere dingen uit de grond trekken. Inderdaad, zoals Toad dat in 1988 al deed, toen hij voor het eerst een speelbaar personage was in Super Mario Bros 2.

In dat avontuur kon hij ook nog springen, maar nu niet meer. Toad kan lopen, rennen en dingen uit de grond trekken, en daar moet je het dan mee doen in dit platformpuzzelspel voor de Wii U, dat natuurlijk voortborduurt op de minigames van Captain Toad in Super Mario 3D World.

Een deel van de kunst is weer het roteren van de compacte puzzellevels, om steeds de beste route voor de kleine Captain Toad te vinden.

Ben je bang dat Treasure Tracker een veredelde minigametoestand wordt? Was ik ook, in eerste instantie. Maar wacht met oordelen tot je de game speelt en die glimlach op je gezicht voelt verschijnen. Niet alles wat klein en beperkt oogt, is ook daadwerkelijk klein en beperkt... zoals mijn vrouw je trouwens ook wel had kunnen vertellen.



weetje weetje

Treasure Tracker is van dezelfde studio, director en producer als Super Mario 3D World.

Puzzelend verslaan

Het is effe schrikken wanneer de eerste Goomba's en Shy Guys je kant op komen. Normaal zijn dat heel zwakke vijanden. Maar hoe versla je die zonder te springen?



weetje weetje

Vraag me niet hoe, maar Treasure Tracker wordt ondersteund door Amiibo-poppetjes!

Soms moet je ze 'voorlopig' ontwijken. Soms kun je ze met knollen bekogelen. Maar de mooiste momenten zijn die waarin je vijanden puzzelend verslaat.

Je kunt door blokken te verschuiven (met je vinger op het touchscreen van de GamePad) Toad bijvoorbeeld op een platform boven een Goomba krijgen, waarna je hem omlaag laat vallen om die vijand te pletten.

De glimlach komt deels door het vernuft waarmee de compacte puzzelwereldjes in elkaar zijn gestoken, en deels doordat die gekke, zwakke, debiel grijnzende Toad met zeer beperkte middelen toch steeds maar weer van alles voor elkaar krijgt, en zelfs torenhoge eindbazen verslaat.

Zuiver

Natuurlijk levert Toads avontuur niet de actie en omvang van een heus nieuw Mario-avontuur, maar dat hoeft de beleving niet meteen veel minder te maken. Qua briljante levelontwerpen doet Toad niet onder voor Mario, en na de makkelijke beginlevels wordt Treasure Tracker wel degelijk een spannend, uitdagend en gevarieerd spel, waarin je naast het betere puzzelwerk ook wel eens snel en adequaat moet reageren, mijnkar-levels de sleur breken en vernuftig verborgen schatten de nodige herspeelwaarde garanderen.

"Damn, wat is Captain Toad: Treasure Tracker een geweldig leuk spel!"

Tuurlijk had ook ik liever de grootsheid van een nieuwe Mario gehad, maar ook aan de compacte en ontspannen gameplay (zonder timer) van Toad valt veel plezier te beleven. Qua glimlachfactor is Toads avontuur in elk geval de zuiverste Nintendo-game die je sinds je eerste sprongen met poes-Mario hebt beleefd.



Ik heb pas heel laat leren zwemmen omdat ik bang was voor wurmen. Voor geen goud ging ik in het pierenbadje...

VERWACHTING JURJEN:

Toad is zo'n beetje de belichaming van het spreekwoord 'wie niet sterk is, moet slim zijn', en dat zorgt voor heel wat verfrissende, ontspannende, vernuftig bedachte gameplay in Mushroom Kingdom!

- + Zo schattig en inventief dat je er blij van wordt.
- + Toad is een baas.
- + Briljante levelontwerpen.
- - Toch, een nieuwe Mario was mooier geweest.

PUZZELPLATFORMGAME
EAD TOKYO / NINTENDO
JANUARI 2015

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



NINO

Onze site zit al jarenlang in de lift, maar sinds de komst van Nino lijkt 't wel of Abeltje op de knoppen drukt. Alsof ie nooit anders heeft gedaan, stuurt Nino z'n troepen stagiairs aan, en weet ze zó op te zwepen dat PU.nl dagelijks uitpuilt van de content.

Redacteur van de Maand werd Nino echter vooral vanwege z'n allereerste echte grote review in de PU. En niet alleen schreef hij een tof verhaaltje over Borderlands: The Pre-Sequel, hij leverde het ook nog eens precies op het tijdstip in dat Ed hem opgedragen had. Lekker bezig, die Nino...

064

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"JOHAN CRUIJFF ZOU OP JE GRAF SCHIJTEN NADAT IE EEN FLUWELEN REVOLUTIE OP JE AARS LOS HAD GELATEN."



063 Tjeerd baalt van de verdedigende tactiek van Ajax-fan Graddus.

ZEER SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK VOEL ME ENORM AANGETROKKEN TOT BOMEN. IK ZOU WEL EENS WILLEN WETEN WAT EEN BOOM NOU ZOAL DENKT... PRACHTIG, HOOR, EEN BOOM!"



068 J.R.R. Tolkien, een man die hield van bier, pijp roken, clubjes én bomen.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL
- F1 2014
- MURASAKI BABY
- THE VANISHING OF ETHAN CARTER
- ANGRY BIRDS STELLA
- GOBLIN SWORD
- SHERLOCK HOLMES: CRIMES AND PUNISHMENTS
- GAUNTLET
- WASTELAND 2
- ROUNDABOUT
- THE SIMS 4
- DISNEY INFINITY 2
- NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM REVOLUTION

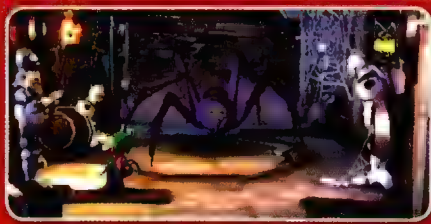
TOP TIEN

GAMES OM TE SPELEN MET HALLOWEEN

Het is vroeg donker, buiten krijst een kraai, en plotseling staat je moeder in de kamer. Naakt. Dan kun je maar beter effe een game spelen. Eentje die past bij deze Halloween-periode, waarin het vroeg donker is en er soms even onverklaarbare als griezelige dingen gebeuren.

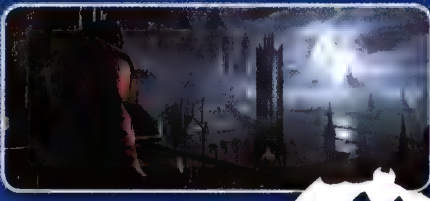
10 LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

We beginnen braaf. Want Halloween draait niet alleen om horror, het draait ook om pompoenkoppen, heksenpoppen en andere 'kindvriendelijk enge' dingen, zoals de spoken in de tweede Luigi's Mansion. Luigi's avontuur is grappig, behoorlijk uitdagend, en gewoon een van de beste 3DS-games die je kunt kopen.



9 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW (PS3 / XBOX 360 / PC)

Het wordt al iets enger, met Castlevania. Als we een Castlevania voor een recent systeem moeten aanbevelen, dan wordt dat Lords of Shadow. Heel anders dan de klassieke Castlevania's (meer richting God of War, qua speelstijl), maar als opzichzelfstaand, sfeervol griezelspel is dit een goeie (het veel mindere vervolg kun je trouwens gerust laten liggen).



8 LIMBO (PC / MAC / IOS / XBOX 360 / PS3 / VITA)

Limbo is een platformspel met puzzels. Maar dan wel eentje van het duisterste, wreedste, luguberste en meest onthutsende soort. De prijs (laag), kwaliteit (hoog) en beschikbaarheid (alle systemen behalve die van Nintendo en de Atari Jaguar) zijn geen geldige excuses als je dit macabere tripje nog steeds niet hebt beleefd.



7 THE LAST OF US (PS3 / PS4)

Maakt niet uit of je 'm op PS3 of PS4 speelt; qua griezelige games (het mag nét geen horror heten) is dit gewoon de beste game die sinds Resident Evil 4 is verschenen. En je beleeft ook nog eens de mooiste vriendschapsband ooit in een spel. En er zitten giraffes in. Doe trouwens toch maar de PS4-versie, als je beide PS-systemen hebt staan.



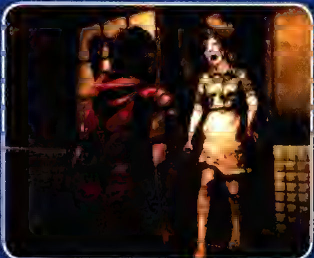
6 ALAN WAKE (XBOX 360)

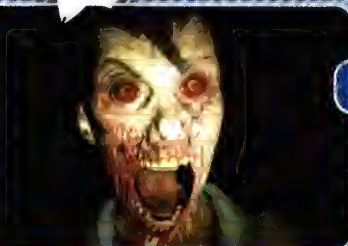
Wie houdt van de Amerikaanse 'het is hier niet pluis'-stadjes uit Stephen Kings boeken/films als It en Needfull Things, maar om een of andere vage reden Alan Wake nooit in huis gehaald heeft, doet zichzelf een groot plezier door voor iets meer dan twee tientjes dit helaas snel vergeten meesterwerkje uit 2010 vandaag nog aan te schaffen.



5 SIREN: BLOOD CURSE (PS3)

We voeren de griezeligheidsgraad een klein beetje op met Siren: Blood Curse. Omdat hij alleen als downloadable is verschenen, heb jij 'm misschien ook wel over het hoofd gezien, deze tv-serie-achtige survival horror game, inclusief boeiende verhaallijn die zich over 12 afleveringen uitstrekt en wisselende speelbare personages heeft. Misschien alsnog effe downloaden, want deze bloedvloek kent behoorlijk beklemmende momenten en een paar leuke jump scares.





3 ZOMBI U (WII U)

Onlangs een Wii U gehaald voor Mario Kart 8? Doe jezelf een plezier, en haal ook de heerlijk zenuwslopende survival horror van Zombi U nog effe in huis deze herfst. Kun je de beste toepassing van de Gamepad tot nu toe beleven. En je twee of drie keer een hartverzakking schrikken.

4 FIVE NIGHTS AT FREDDY'S (PC / IOS)

Je werkt in een pizzeria en moet vijf nachten lang tussen beveiligingscamera's wisselen om robotpoppen met namen als Freddy Fazbear, Bonnie the Bunny en Foxy the Pirate Fox in het oog te houden. Die poppen kunnen namelijk lopen en willen je graag vermoorden. Lekker apart, lekker indie, doodeng.



2 P.T. (PS4)

Het eerste wat je moet doen nadat je een PS4 hebt gekocht, is deze gratis playable teaser voor Silent Hills downloaden. Zeker als je van psychologisch ontwrichtende mindfucks houdt. Het is 23:59, je loopt door een gang en opent de deur naar diezelfde gang. Dus herhaal je dat nog maar een keer. En nog eens. Dat is het. Nou ja, niet helemaal. Probeer het maar eens. Leuk voor de hele familie!



1 AMNESIA: THE DARK DESCENT (PC)

Het is de laatste jaren een beetje een dingetje, dat jij als hoofdpersoon niet oppermachtig maar zwak, ongewapend en nogal hulpeloos in de horrorshit wordt gedumpt. Geen game deed dit dingetje echter zo wreed en overtuigend als de eerste Amnesia. Je kunt geen kant op en zult huilen als een baby. Tjeerd, iets voor jou?







TERUG NAAR DE EERSTE WERELDOORLOG



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAARS M2H & BLACKMILL

Toe maar. De in Alkmaar gevestigde, thuiswerkende indies Jos, Mike en Matt maakten gewoon even een complete FPS! Dit najaar moet de volledige versie van Verdun verschijnen, maar het spel is in Early Access al behoorlijk succesvol. Jurjen bezocht de drie jongens in het Alkmaarse appartement van Mike.



W01-TIPS VAN DE MAKERS VAN VERDUN

Wie door (het lezen over) Verdun geïnteresseerd is geraakt in de eerste wereldoorlog, kan zich daar natuurlijk verder in verdiepen via Wikipedia en andere internetbronnen. Maar ik vraag de makers van Verdun aan het eind van ons gesprek ook nog even of ze tips hebben voor ander entertainment dat W01 behandelt.
Jos: "De game Valiant Hearts is cartoony, maar wel een mooi spel en historisch accuraat."
Matt: "Qua films heb je Passchendaele (zie screen), maar die is een beetje overdreven, al hebben we onze Vlaanderen-map er wel op gebaseerd. The Lost Battalion is een betere film."
Jos: "All Quiet on the Western Front is ook okay, zeker die versie uit 1929. Klinkt misschien duf, maar die film is echt goed. Er is ook nog een versie uit 1979."
Matt: "Wie écht geïnteresseerd is in de eerste wereldoorlog, kan ik van harte aanbevelen Verdun eens te bezoeken. Het is niet heel ver, een paar uur rijden, dus ga er eens langs!"

Met z'n drietjes een first-person shooter maken. En dan nog voor de officiële release al zo'n 90.000 stuks verkopen, voor gemiddeld een tientje per stuk. Wat Jos (26) met z'n éénmansstudio Blackmill en de broers Mike (26) en Matt (22) van tweemansstudio M2H met hun gezamenlijke game Verdun hebben gepresteerd, mag bijzonder heten. En dat geldt ook voor de setting van die FPS: de eerste wereldoorlog.
Even een stukje geschiedenis: Verdun is een stadje in noordoost Frankrijk, waar krap honderd jaar geleden gruwelijk hard werd gevochten tussen Franse en Duitse legers. Dankzij de uitvinding van het machinegeweer konden de soldaten weinig meer doen dan zich verschansen in loopgraven, totdat ze werden gedwongen eruit te klimmen, en in een spervuur van kogels moesten proberen het niemandsland tussen de loopgraven - door granaatvuur in een modderig kraterlandschap veranderd - over te steken. Honderdduizenden jonge mannen vonden op die manier de dood, tijdens gevechten die in het beste geval een paar honderd meter terreinwinst opleverden. Het idee om van deze heftige strijd een game te maken, is van Jos afkomstig.

Het Verdun-virus

"Ik raakte al op jonge leeftijd door het zogenaamde Verdun-virus geïnfecteerd", vertelt Jos. "Toen ik twaalf was, ging ik met een vriend mee naar Verdun, zijn ouders en oom waren amateurarcheologen. Sinds de jaren tachtig gaan wel meer Nederlanders die kant op om naar dingen te graven. Maar veel ligt ook nog gewoon aan de oppervlakte. Ik zag daar als klein jochie de menselijke botten gewoon uit de grond steken, en op een gegeven moment had ik zelfs een pineapple grenade in handen, hartstikke gevaarlijk natuurlijk."
En zo ontstond bij Jos al vroeg het verlangen games over de eerste wereldoorlog te maken. Dat zich in eerste instantie vertaalde naar de mods die hij maakte. "Ik was bijvoorbeeld betrokken bij Battlefield 1918, en maakte een WW1-mod voor C&C Generals."
De wens om een geheel eigen, grote game over de eerste wereldoorlog te maken, kreeg vaste grond onder de voeten toen in 2006 de trein tussen Amsterdam en Alkmaar een half uur vertraging had.

Groot genre

In de vertraagde trein raakte Jos aan de praat met Mike. "We kenden elkaar al", aldus Jos, "we komen beiden uit Heiloo en we studeerden allebei informatica aan de VU."
Mike: "Jij modde wat en ik had met browser based games als SlaveHack al miljoenen spelers bereikt. Toen zei jij, laten we een keer samen een game maken, en ik zei, ja, dat is prima. Vervolgens zijn we gewoon begonnen."



VERDUN

Deze FPS stuurt je naar de loopgraven van de eerste wereldoorlog, waar je met squads van vier personen (met elk een eigen taak) beurtelings aanvallend en verdedigend voor terreinwinst moet strijden. Een enkele treffer wordt je dood, dus is het zaak veel vanuit dekking te strijden en goed samen te werken met je collega's. Het is ook mogelijk als team te levelen en zodoende sterker te worden, wat zich uit in de relatief nieuwere kostuums die je dan krijgt. Dit najaar is de full release, maar je kunt Verdun via Steam Early Access nu al spelen. Voor € 18,99 mag je de loopgraven in.

Mike had op dat moment nog maar weinig met de eerste wereldoorlog. "Het was wel mijn droom om 3D-games te maken. En dan ligt een FPS natuurlijk voor de hand. Een groot genre, dat door iedereen wordt gespeeld."
Sinds 2006 heeft Verdun verschillende ontwikkelfases gehad, en zelfs een jaar stilgelegen. Maar nadat Jos eind 2012 terugkwam van een jaar in Italië, besloten ze om er helemaal voor te gaan. "We hadden een mooi product, en er ook al best veel tijd in gestoken. Toen wilden we het gewoon afmaken."
Mike: "We hebben onze doelen toen ook wat ingeperkt. Alleen free-for-all, alleen voor Mac. Punt."
Jos: "In april 2013 hebben we de bèta al op internet gegooid."


Van links naar rechts: Mike en Matt van M2H en Jos van Blackmill.

Punthelm

Uiteindelijk is Verdun - gelukkig - heel wat meer geworden dan een free-for-all shooter. "We hadden toen wel een goede game", weet Mike, "maar niets wat echt opviel."
De eerder opzij geschoven feature om spelers in squads van vier te laten strijden, werd weer van de plank gehaald. "Je kunt dus niet in je eentje spelen, maar zit altijd in een squad, bijvoorbeeld met een kapitein, een machinegunner, een rifleman en een scout. Er zijn verschillende squad-types, en je moet echt samenwerken om vooruit te komen."
Jos legt uit hoe dit in het WO1-concept past. "Op oude filmbeelden zie je hoe moeilijk het is om in een loopgravenoorlog vooruit te komen. De meeste soldaten die uit de loopgraaf klimmen, gaan gewoon dood. Door als een squad samen te werken, wordt het makkelijker om de overkant te bereiken."
Jos geeft andere voorbeelden van de manieren waarop kenmerkende WO1-aspecten in de gameplay zijn verweven. Zoals het feit dat spelers om beurten moeten aanvallen en een tegenaanval moeten stuiten. En dat je als team kunt levelen om op een skilltree te vorderen en steeds betere uniformen te krijgen.
"Je begint als Duitse soldaat met een punthelm, en krijgt uiteindelijk de beroemde stahlhelm op je kop."
Een ander WO1-aspect is dat campen de moeite loont. "Campen is bijna een feature in dit spel."

Samenwerken

Ik vraag Mike of hij gaandeweg het project ook meer voor het thema Verdun is gaan voelen. "Moeilijk te zeggen. Ik vind het wel goed dat wij de eerste wereldoorlog belichten, want die lijkt een beetje vergeten. Maar verder kan ik me gewoon niet zo goed voorstellen hoe erg het allemaal is geweest, ook al hebben we Verdun en de massagraven daar natuurlijk wel een paar keer met z'n drieën bezocht."
Voor Mike is het vooral belangrijk dat de game om samenwerken draait. "Ik vind het zelf waardeloos om in mijn eentje te spelen; co-op multiplayer is echt mijn ding."
Mike's broer Matt vertelt dat ze vroeger ook altijd samenspeelden. "We waren thuis met vier jongens en speelden altijd samen op de SNES en Nintendo 64. Bij singleplayer games moedigden we elkaar aan. Dat gevoel van samen is er altijd geweest."
Jos: "Ik denk dat Verdun het ultieme symbool is van onze vriendschap en samenwerking. Verdun is gewoon ons spel."



Jurjen gaat altijd goed voorbereid op bezoek.


Jos (midden): "Ik denk dat Verdun het ultieme symbool is van onze vriendschap en samenwerking."

Gegrom, gekrijs & gebrul

Bij de beesten af

Dieren in games

Zet een hond een hoedje op z'n kop en iedereen moet lachen. Stuur je vriendin een foto van een klein poesje en ze valt in katzwijm. Dieren vinden we al snel vertederend, lief en leuk, en het is dan ook niet vreemd dat dieren al vanaf het allereerste begin een grote rol in videogames hebben gespeeld. Grote dierenvriend Jan schreef kwispelend van blijdschap een beestachtige PU-retro.

Van Frogger tot Evolve



Frogger (1981)
Het leven van een kikker gaat niet over rozen, en al helemaal niet in Frogger. Van dit zenuwslopende spring-voor-je-leven-spelletje werden twintig miljoen exemplaren verkocht en de game kent een kleine dertig (soort van) sequels. Wat kwaak je me nou?



DuckTales (1990)
De meeste licentiegames uit de hoek van Disney spreken weinig tot de verbeelding, maar heel soms zitten er pareltjes tussen zoals Kingdom Hearts, Castle of Illusion en Aladdin. Ook DuckTales mag zich een absolute (NES-)klassieker noemen.



Sonic The Hedgedog (1991)
Er was een tijd dat deze razende blauwe egel populairder was dan Mario. Sonic was namelijk alles wat Mario niet was: snel, krachtig en stoer. Helaas, met het verstrijken der jaren bleef Mario ons verfijnde gameplay brengen en Sonic... niet.



Star Fox (1993)
Dit vlieg-op-een-rails spelletje was ruim twintig jaar geleden met z'n 3D polygonen een technisch hoogstandje. Fox McCloud redt in zijn Arwing het universum, maar vergeet ook de bijrollen van Peppy Hare, Slippy Toad en Falco Lombardi niet.

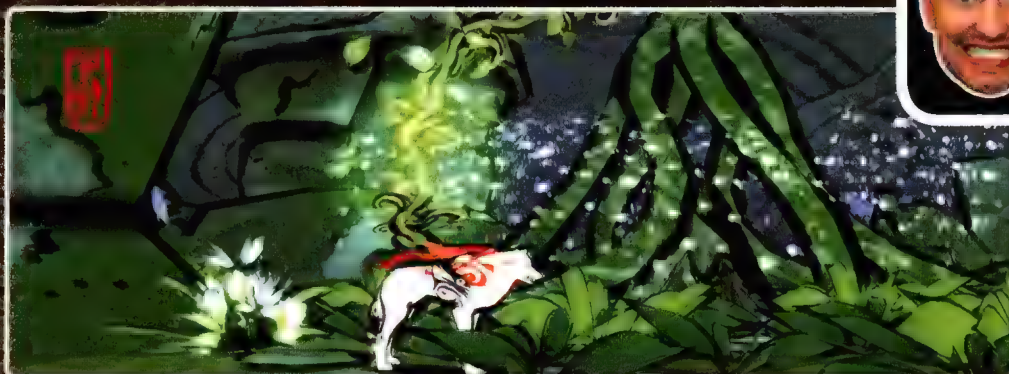


Sam & Max: Hit the Road (1993)
Na de successen van Monkey Island en Maniac Mansion, zette LucasArts er qua bizarre humor nog een tandje bij met het point-and-click adventure rondom de hond Sam en het konijn Max. De hele game was één briljante parodie op Amerika.



Vroeger, toen ik nog een klein Jantje was, hadden we heel wat beesten in en rondom ons huis lopen. Je zou zelfs kunnen zeggen dat we bij de familie Meijroos echte dierenliefhebbers waren. Op het hoogtepunt telde ons gezin (naast vader, moeder, zus en ondergetekende) drie konijnen, twee honden, twee hamsters, twee goudvissen en een cavia. Een gezellige boel, al was het wel altijd een enorm geregel als we een paar weken op vakantie wilden.





Met het verstrijken der jaren kwamen er ook steeds meer verzorgingstaken mijn kant op. Honden uitlaten heb ik nooit een probleem gevonden, maar konijnenhokken verschonen... nee, dank je. Vastgeplakte keutels verborgen onder nat gepist stro uit een konijnenhok scheppen... er zijn leukere klusjes te bedenken op de zaterdagmiddag. De liefde voor met name de langoren bekoelde dus al snel, en tegenwoordig zie ik een konijn dan ook het liefst op mijn bord. Gestoofd in een lekker wildsausje.

KANONNENVOER

Dieren hebben een universele aantrekkingskracht op mensen, en dus komen we ook in games al decennia lang beesten van allerlei pluimage tegen. Een van de grote aanstichters daarvan is Walt Disney geweest, dat van het tot leven wekken van aaibare dieren een miljardenbusiness heeft weten te maken.
De eerste dieren in games stelden overig nog weinig voor, net zoals natuurlijk alles in de begintijd van videogaming uit niet veel meer dan een paar blokjes bestond.

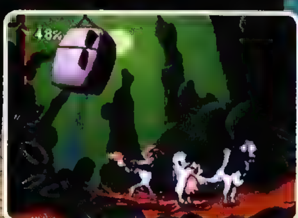
En áls een dier al een rol van betekenis had, dan was het toch vooral als kanonnenvoer of te ontwijken obstakels zoals bijvoorbeeld de irritante schorpioenen en happende krokodillen uit Pitfall ruim dertig jaar geleden.







Jazz Jackrabbit (1994)
Gemaakt door Cliffy B. en de (Nederlandse) Arjan Brussee, was Jazz Jackrabbit een acid jazz-achtige knipoog naar de Sonic platformers met een knalgroen, schietend konijn in de hoofdrol. Recent zijn de twee gameveteranen overigens herenigd in de studio Boss Key Productions.



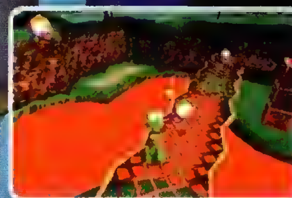
Earthworm Jim (1994)
'Als een op acid hoppend konijn kan, kan een aardworm als astronaut natuurlijk ook prima', moet David Perry van Shiny Entertainment gedacht hebben. Klopt, want de sidescrolling run & gun game werd een succes met diverse sequels en een heuse tv-serie!



Donkey Kong Country (1994)
Dat de heetgebakerde gorilla meer kon zijn dan een eindbaas (Donkey Kong) of een hulpeloos slachtoffer (Donkey Kong Jr.) bewees hij in Donkey Kong Country. Deze briljante platformer maakte van de primaat in een klap een beroemd videogamepersonage.



Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995)
Yoshi had al een zeer prominente rol als aaibare dino in Super Mario World, maar in de opvolger stond het beest pas echt goed in de schijnwerpers. Deze keer als platformheld én babysitter.



Croc: Legend of the Gobbos (1997)
Deze doorzichtige poging van Fox Interactive om Nintendo naar de kroon te steken, mislukte natuurlijk volkomen. Toch was Croc een vermakelijke en technisch fraaie game. Maar ja, een blije krokodil... dat voelt toch een beetje als Andries Knevel die een lijntje coke snuift.



Beesten moeten dood

Mensen staan bovenaan de voedselketen. Alles daaronder moet dood. Althans, zo lijkt het in games waar dieren veelvuldig als schietschijf worden gebruikt. Tja, het is eten of gegeten worden.

Monster Hunter

Creëer je een wereld met zulke mooie wezens, moet je ze een voor een afslachten! De Monster Hunter games zijn vooral in Japan razend populair. Monster Hunter Tri wist bovendien grafisch het achterste van het Wii-tongetje te laten zien.



Tomb Raider

Waar Lara zich in de reboot uit 2013 snotterend verontschuldigt voor het afschieten van een hert, schiet ze in de allereerste Tomb Raider nog vleermuizen, beren en wolven af alsof het de normaalste zaak van de wereld is. Dierenactivisten ageerden als door wespen gestoken, maar dat weerhield de game er niet van een gigantisch succes te worden.



Turok: Dinosaur Hunter

Dinosaurussen afschieten mochten we in heel wat games, maar het meest succesvol op dat gebied was de Turok franchise. Met name het eerste en twee deel waren grote hits op de Nintendo 64 ondanks een vrij irritante hoofdpersoon die iedere keer dat hij respawnt dommig 'I AM TUROK!!!' schreeuwt. Ja, gast... na dertig keer weten we dat wel.



Redneck Rampage

Een first-person shooter met twee knauwende hillbillies in de hoofdrol die op vijandige aliens stuiten. Als echte boeren kun je in deze game ook kippen kapot knallen. En in een van de uitbreidingen kon je zelfs met een kruisboog kippen-volgestopt-met-dynamiet afschieten. Katooook!



Far Cry 3

In Far Cry 2 kon je al behoorlijk wat wild-life afknallen, maar in Far Cry 3 gaat Ubisoft helemaal los. Het is één groot virtueel jachtparadijs: luipaarden, tijgers, varanen, dingo's, panters, beren, buffels, haaien... ze moeten het allemaal ontgelden. En ja, het doden en skinnen van beesten zit verweven in de gameplay, maar niet tot ieders vreugde.

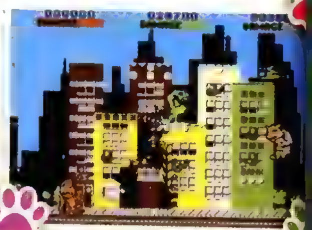


De dieren ne

Als je eeuwenlang wordt opgejaagd, afgeslacht, aan de ketting gelegd, achter de tralies verdwijnt, door een brandende hoepel moet springen of als trofee aan de muur wordt gehangen, dan komt er een moment dat de maat vol is. In onderstaande games neem je keihard wraak. Namens alle dieren ter wereld.

Rampage

Iets (virtueel) stuk maken is leuk, en helemaal als je dat mag doen als vijftig meter lang monster. In Rampage kon je kiezen uit Gorilla, Lizard of Werewolf met als enig doel: het kapot beuken van wolkenkrabbers en het plat rammen van politieagenten. Ik moet toegeven, ik heb de 768 levels nooit gehaald.



Primal Carnage

Een van de weinige games waarin je zelf een dino mag spelen en die irritante mensen met hun pief-paf-poef pistooltjes opvreet als happy meal. In deze online multiplayer shooter kun je overigens ook als mens spelen, maar door levels stampen als Tyrannosaurus, Spinosaurus, Novaraptor, Dilophosaurus, Pteranodon of Carnotaurus is natuurlijk honderd keer cooler.





Banjo-Kazooie (1998)
Twee beesten voor de prijs van een. Natuurlijk speelt de koddige bruine beer Banjo de hoofdrol maar vlak de rol van Kazooie niet uit. Laatstgenoemde kan vliegen, eieren gooien en vijanden wegmeppen. Ze kan zelfs Banjo optillen en 'm effe dragen.



Gex: Enter the Gecko (1998)
Met z'n arrogante uitstraling en zonnebrilletje was Gex typisch een gevalletje van too cool for school. Toch stak dit tweede deel een stuk beter in elkaar dan z'n voorganger, al zal niemand dit hooghartige reptiel ook maar een moment missen.



Drakan: Order of the Flame (1999)
Het was een mooie combi: de sexy Rynn bestuurde je op 't land en draak Arokh in de lucht, inclusief vuurspuwende braakballen. Jurjen wilde deze game trouwens uit deze PURetro weren omdat een draak geen dier zou zijn. Jans verweer: 'Ja maar... het is een fabeldier!'



Conker's Bad Fur Day (2001)
Nintendo wilde wel eens af van haar kiddy imago en liet Rare een game ontwerpen met een vuilbekkende, pissende en kotsende eekhoorn in de hoofdrol. Wij waren bij PU uiteraard meteen fan.



A Dogs Life (2003)
Een game waarin je als hond je territorium dient af te bakenen door te plassen, is natuurlijk helemaal top. Opvallend: voice actor Kerry Shale verzorgde meer dan dertig stemmen in deze game.

men wraak!



Roger
Deze boksende kangoeroe kom je tegen in een beat'em up, en dat kunnen natuurlijk alleen Japanners bedenken. Dat dit springende, vuist-zwaaiende buideldier niet tot de populairste Tekken-personages behoort, mag de pret niet drukken. Heerlijk om al die overdreven testosteron mannetjes eens een keer flink op hun neus te meppen.

King Kong
In Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie kon je als man én als reusachtige aap spelen. Die laatste was verreweg het spectaculairst. Met Kong vecht je voornamelijk tegen dino's maar later in de game kun je als primaat de geschiedenis herschrijven: terwijl je je vastklampt aan een wolkenkrabber ram je schietende vliegtuigjes uit de lucht en zo unlock je een alternatief einde, waarin Kong blijft leven.

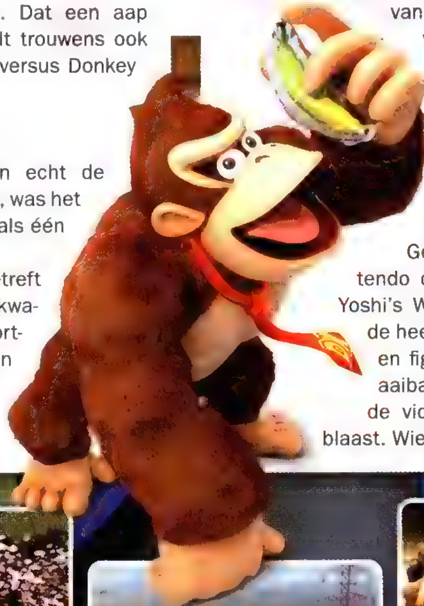


Jaws Unleashed
De game stonk als rotte vis, maar het was natuurlijk best vermakelijk om nu eens een keer als beroemde filmhaai duikers in hun billen te bijten.

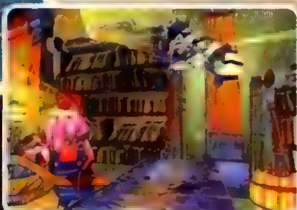


DONKEY KONG
Pas een paar jaar na Pitfall speelde een dier voor het eerst een grote rol in een game. Ik heb 't natuurlijk over Donkey Kong die het vriendinnetje van de toen nog naamloze Mario ontvoerde en jou als speler bestookte met rollende en brandende tonnetjes.
Nintendo besefte echter dat een lieve, sympathieke aap een langer leven beschoren zou zijn, en kwam met een reeks games waarin de grote gorilla een stuk vriendelijker in beeld kwam. Zo liet men in de opvolger zoontje Donkey Kong jr. zijn vader redden en zal de heldhaftige gorilla in de Donkey Kong Country reeks bij iedere platformliefhebber bekend zijn. Dat een aap nooit zijn streken verliest, wordt trouwens ook aangetoond in de latere Mario versus Donkey Kong serie.

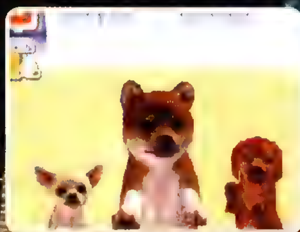
UIT DE GRATIE
Vanaf het moment dat dieren echt de hoofdrol in games gingen spelen, was het hek van de dam (of in dit geval als één schaap over de dam is...).
De egel Sonic heeft wat dat betreft de weg geplaveid voor heel wat (kwalitatief zeer uiteenlopende) soortgenoten. Zonder Sonic hadden 'personages' als Crash Bandicoot, Spyro, Jak & Daxter en Ratchet & Clank nooit bestaan.



Helaas moeten we constateren dat 'het dier als platformheld' de laatste jaren een beetje uit de gratie is geraakt. Alleen Ratchet (niet eens een bestaand beest) komt nog wel eens met z'n koppie om het hoekje kijken, maar ook in zijn geval is het nog maar de vraag hoe lang Sony en Insomniac het katachtige wezentje nog in leven willen houden.
De laatste tijd lijken dieren toch vooral als slachtvee te worden ingezet en dat is met de steeds realistischer wordende graphics voor sommige dierenliefhebbers best wel effe slikken. Met name in games als Far Cry en Red Dead Redemption wordt het doden van beesten zelfs onderdeel van de gameplay, bijvoorbeeld om geld te verdienen en je uitrusting beter te maken. Hetgeen natuurlijk zeer tegen de zere benen van de Marianne Thieme's van deze wereld is.
Gelukkig is er altijd nog Nintendo dat met het aankomende Yoshi's Woolly World, dwars tegen de heersende trends in, letterlijk en figuurlijk een van de meest aaibare dierlijke personages uit de videogames nieuw leven in blaast. Wie volgt? ✖



Sly Raccoon (2003)
De hoogtijddagen van de PS2 waren tevens gouden tijden voor liefhebbers van het action-adventure/platform genre met o.a. Ratchet & Clank, Jak & Daxter en Sly. Die laatste was minder succesvol, maar had wel een unieke stijl én een hilarische beesten(dieven)bende.



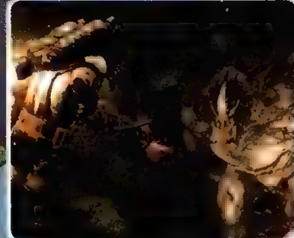
Nintendogs (2005)
Hardcore gamers gniffelden om dit spel, maar de makers lachten het laatst, want met bijna 24 miljoen exemplaren is Nintendogs na Mario Kart nog steeds de best verkochte DS-game ooit voor Nintendo.



Okami (2007)
Achter de Japanse folklore en schilderachtige stijl stak een klassiek action-adventure vol Zelda invloeden. Met je goddelijke penseel kon je zaken herstellen, bruggen bouwen, puzzels oplossen en doorgangen creëren. Miskend meesterwerkje, dit Okami.



Goat Simulator (2014)
Een game met een geit als hoofdrolspeler, een overal chaos veroorzakende geit om precies te zijn. Je moet het durven verzinnen. Bedoeld als grap werd de game een even onverwacht als groot succes.



Evolve (2015)
Spelen als een van de vier hunters en een razendsnel evoluerend monster opjagen, is uitermate vermakelijk. Maar in de geschubde huid van dat enorme beest kruipen en de jagers de stuipen op het lijf jagen, gaat nóg leuker worden.

PU IN TOKYO: 笑 JAPAN BEWARE!

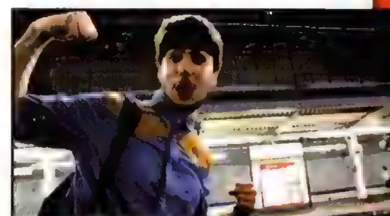


Gepowered door de financiën van *PSNcode.nl* en *Livecodes*.nl, mochten Tjeerd, Wouter en Florian voor het eerst in hun leven naar Tokyo! Samen met Japan-expert Linda (aka Japatrees) en cameraman/hofnar Veras, maakten zij de Tokyo Game Show onveilig en ontploften hun breinen compleet van de onvoorstelbare, Japanse cultuur. Tsuzuki wo yomu!

VERAS FAALHAAS



Het is lastig af te spreken in Tokyo, zeker zonder telefoon, dat is nogal wiedes. Maar als je afspreekt op het vliegveld waar je aankomt, moet het in principe niet veel meer problemen opleveren dan een White Russian bestellen in een dorpskroeg; de ingrediënten zijn aanwezig, je moet er alleen iets meer moeite voor doen. Het leek onze cameraman Veras (die op een andere vlucht zat en ons niet binnen tien minuten kon vinden), echter een goed idee om zonder telefoon het vliegveld te verlaten en de stad in te gaan. Ineens veranderde een vrij overzichtelijke afspraak, in een zoektocht naar een speld in een hooiberg. Probeer maar eens af te spreken in een straat die 竹下通り heet, en de weg vragen in Japan is redelijk onmogelijk.



Na een dag zoeken, vonden we Veras eindelijk, hij had honger en had al tien uur niet gepist. Dat is de prijs als je full retard gaat.

Check ook: *pu.nl/TokyoBaklapTime1*

KARAOKE





Als je in Amerika bent, dan moet je chilifries eten, in China is het onvermijdelijk dat je in een gat in de grond gaat schijten en in Japan móet je een keer Karaoke gedaan hebben. Dat zijn de regels, want when in Rome...

Dus gingen we al de eerste avond, na een reis van vijftien uur, een klein cafeetje binnen, helemaal achterin een dubieus gebouw in een nog dubieuzer steegje, om daar de eigenaresse haar trommelvliezen te laten exploderen. Ik deed de Backstreet Boys (waar een vrij embarrassing GIF van gemaakt is) en Florian rockte natuurlijk MJ, terwijl een stel Japanse zakenmannetjes Tjeerd steeds Mr. Hollanda noemden. Het was een even bizarre, als onvergetelijke avond...

Check ook: *pu.nl/TokyoBaklapTime2*



TOKYO GAME SHOW 2014

FLORIANS CULTURE CLASH

Wat mij heel erg verbaasde, was het eten in Japan. Ik had verwacht dat je doodgegooid zou worden met verschillende sushi-tenten, maar dat viel echt ontzettend tegen. Ik kreeg zelfs de indruk dat Japan meer een vleesland is dan een visland! We hebben serieus moeten zoeken naar een vette sushi shop en om nou te zeggen dat het fantastische sushi was... not really. Dat verwacht je niet! Gelukkig was het Japanse vlees wel echt heerlijk.







WOUTERS FAVO GAME VAN DE TGS

Kort voordat ik naar Tokyo ging, ben ik begonnen met Dark Souls II en Demon's Souls heb ik vlak na de launch ook een kans gegeven. Hoewel ik het geduld, de tijd en de energie niet heb om deze games volledig uit te spelen, vind ik het fantastisch om van de sfeer te proeven en de combat te semi-masteren, hoewel ik me tegelijkertijd irriteer aan de uglyness. In *Bloodborne* hoeft dat laatste niet meer, dus is die game gewoon WIN!



Japatrees-weetje

Automaten, iedereen maakt er wel eens gebruik van. In Japan is het echter een waar fenomeen! Van drank- tot spijkerbroekenautomaten; je ziet ze op iedere hoek van de straat staan. Dit draagt allemaal bij aan de service die de maatschappij wil bieden. Je komt overigens eerder een automaat met gebruikt damesondergoed tegen dan met snoep.

BANDAI NAMCO HQ

Voordat we naar de TGS gingen, hadden we nog een eventje op het Bandai Namco hoofdkantoor in de Japanse hoofdstad. Als ik heel eerlijk ben, heb ik daar buiten Project Cars geen fantastische nieuwe games gezien, maar het kantoor zelf is echter wel geweldig met een heuse waterval in de lobby. Sterker nog, het maakt deel uit van een heel park waar je doorheen kunt lopen en kunt chillen! Ik heb indoor nog nooit zoiets gezien.
Daarnaast staat het kantoor vol met figurines en arcadekasten van alle Pac-Man klassiekers, inclusief de allereerste Puck-Man kast. Een kleine nerdgasm was hier zeker op z'n plaats.

Japatrees-weetje

Ben je iets verloren? In Japan hoef je dan meestal niet in paniek te raken. Zodra Japanners iets vinden op de grond, leggen ze het voorwerp op een hogere plaats in de buurt van de vindplaats. Op die manier kan het niet vertrapt worden en weet de eigenaar het snel te spotten.



BANDAI - NAMCO HQ



SEGA ARCADE



Na het ietwat tegenvallende Sega JoyPolis zijn we in Akihabara op zoek gegaan naar de echte Sega Arcadehallen en die hebben we gevonden! In Nederland zijn arcadehallen al een tijd een uitstervend fenomeen, maar in Japan zijn ze nog steeds springlevend en enorm populair.
Buiten dat je er alle bekende games kunt vinden, is vooral het sfeertje er fantastisch. Japanners hebben een grote passie voor games en vinden het leuk om samen te komen in deze gigantische hallen om met elkaar te spelen. Tot mijn grote verbazing stonden alle verdiepingen vol met enthousiaste Japanners!
Het enige jammere is dat Japanners vooral gek zijn van games die je met speelkaarten moet spelen en games met een grote mech in de hoofdrol. Laat ik dat nou net absoluut niet boeiend vinden, maar er waren gelukkig genoeg andere games waar ik me kostelijk mee vermaakt heb.
Check: *pu.nl/JapanseArcade*



PU IN TOKYO

TOKYO GAME SHOW

TJEERDS CULTURE CLASH



Het valt meteen op als je door de straten van Tokyo loopt: het is er brandschoon. Direct ben je je bewust van je eigen rotzooi en voordat je het weet, ren je achter een papiertje aan dat uit je handen waait. Japanners houden gewoon niet van rommel, ook al kun je ironisch gezien genoeg rommel uit automaten halen. Ik vind het prima, hoor gasten, maar damn, waarom staan er zo weinig prullenbakken op straat?



AKIHABARA



Akihabara, oftewel 'Electric Town', is het technologische centrum van Tokyo en een wijk die illustratief is voor het idee dat mensen van Japan hebben. Maar ja, veel Japanners denken ook dat de Zaansche Schans een dwarsdoorsnede is van de Nederlandse cultuur, dus het kon wel eens een heel verkeerd beeld zijn...

Toch denk ik dat de wijk die gedomineerd wordt door Maid Cafés (don't ask) en winkels met twee verdiepingen videogames, met daar bovenop vijf verdiepingen aan hentai en porno, wel eens een verbazend goede analogie zou kunnen zijn voor de Japanse geest. Die van de man, in ieder geval.

Oppervlakkig gezien lijken de drukke winkeltjes waar je in smalle gangetjes constant gebombardeerd wordt door mierzoete, schelle muziekjes, tientallen schreeuwerige schermpjes en meer kleuren dan een prisma eigenlijk toelaat, misschien niet echt representatief voor het kalme, ingetogen Japanse volk. Maar je weet: stille wateren kunnen wel eens een perverse octopus herbergen!

Check: *pu.nl/Akihabara*



Japatrees-weetje

Zoals wij horoscopen gebruiken om zogenaamd de persoonlijkheid van iemand te kunnen achterhalen, zo heeft Japan daar bloedgroepen voor. Check maar eens een Japanse sociale netwerkdienst of dating site; men wil altijd weten wat voor bloed door je aderen stroomt. Voorheen zorgde dit zelfs voor discriminatie op de werkvloer en het schoolplein!



FLORIANS FAVO GAME VAN DE TGS



Ik kies niet voor een game, maar voor de geweldige Project Morpheus demo! Als ik zie hoe dik je PC moet zijn om games op de Oculus Rift te draaien, is het ontzettend knap dat Sony een soortgelijke ervaring neer kan zetten met de minder krachtige PlayStation 4. Het draait als een tiet en is op bepaalde punten zelfs beter dan de Oculus Rift.

Virtual Reality is de toekomst en Project Morpheus is er bijna klaar voor.

TOKYO GAME SHOW - DAG 1



Als je nieuwe games wil checken, moet je niet naar de Tokyo Game Show gaan, maar als je een ultieme gameconferentie wil meemaken, is Tokyo dé plek om te zijn.

Japan ademt games en er is geen plek waar games zo'n serieuze en centrale rol spelen als in dat land. Je merkt dat ook op de beurs; de boothbabes zijn rijkelijk aanwezig en niet zomaar ingehuurd via een modellenbureau. Het interesseert die chicks ook daadwerkelijk wat er gebeurt op de TGS en ze zijn enthousiast en blij om je te zien, met je op de foto te gaan en mee te werken met alle bullshit die je bedenkt.





Japatrees-weetje

Japanse zakenmannen weten wel wat feesten is, maar hoe komt dit? De maatschappij verwacht dat iedereen alles geeft voor het hogere doel, inclusief onbetaalde overuren. 's Avonds laat na het werk is het enige moment om effe lekker los te gaan, en daar maken ze al drinkend en zingend in een karaoke bar goed gebruik van!

Het is erg leuk om op de show games te checken en te proberen presentaties in te komen, want Japanners besteden gerust een halve dag om jou blij te maken, ook al ben je een lompe lul uit Nederland. Iedereen is dus blij, mensen zijn vriendelijk en behulpzaam, alles is goed geregeld en boothbabes zijn top. Heb je nog meer redenen nodig om langs te gaan? Japan is het enige land ter wereld dat zijn eigen genre games heeft. I rest my case.

Check: *pu.nl/TokyoBaklapTime4*



Japatrees-weetje

Werkelijk overal in de Japanse samenleving spelen games of anime (Japanse animatie) een rol. Het is vrij normaal om een zakenman met een Japans comic boekje over straat te zien lopen en de 3DS is niet weg te denken uit het openbaar vervoer!

TOKYO GAME SHOW - DAG 2



Op de tweede dag van de Tokyo Game Show hadden Tjeerd en ik de missie om zoveel mogelijk vette titels te checken, zonder dat we daar afspraken voor hadden. Op de E3 en de Gamescom wil dat nog weleens lastig zijn, maar Japanners zijn zo ontzettend vriendelijk dat ze er alles aan doen om het voor ons als buitenlandse gasten voor elkaar te krijgen.



Zo wilden we bijvoorbeeld games checken op de Sony booth en binnen no-time stonden er meerdere hoge piefen van Sony druk te bellen om te kijken of we behind closed doors nog terecht konden. Uiteindelijk heeft een manager van Sony ons op sleeptouw genomen, zodat we op ons gemak Bloodborne, The Evil Within en Driveclub konden spelen. Bezoekers stonden uren in de rij voor één titel, maar Tjeerd en ik hadden een debug tot onze beschikking met alle games!

Toen we daar klaar mee waren, trokken we de stoute schoenen aan en vroegen de vriendelijke manager of we ook nog effe Project Morpheus mochten checken. Aangezien dit heel exclusief was, zagen we acuut de paniek in zijn ogen, maar ook dat werd voor ons geregeld!

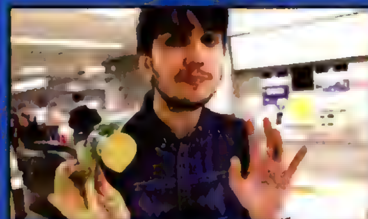
In een klein hokje mochten we even stoeien met een Morpheus demo waarin je als ridder los kunt gaan op een dummy pop. Tjeerd en ik stonden als een stel dwazen te zwaaien met de Move controllers en de manager moest regelmatig aan de kant duiken om niet geraakt te worden. Het was even spectaculair als hilarisch.

Tot slot nog effe een shout-out voor de aanwezige boothbabes op de beursvloer. Op de E3 en Gamescom moet je bijna mazzel hebben om een leuke boothbabe tegen het plastic lijf te lopen, maar op de TGS staan ze overal om je heen. Ze staan daarbij vaak ook nog eens te dansen als een game character en ik heb er met volle teugen van genoten. Wat een heerlijke kleine verzorgde poppetjes, niet normaal. Een lust voor het oog!

Check: *pu.nl/TokyoBaklapTime5*



VERAS' JAPANSE NOTITIES



Onze hofnar Veras wilde graag Japans leren, dus vroeg hij Japatrees regelmatig om dingen voor hem te vertalen. Dit was het resulterende lijstje:

Anata ga ski des = ik hou van je
Boku wa pussy des = ik ben een mietje
Sumi ma sem, go me na sai = Sorry
Hon tony arigato gosaimas = Enorm bedankt
Mata ne = Doei
Ohjasu mi no sai = Slaap lekker
Haaai = Hallo
Hai = Ja
Nicesu = lekker
Anoo honoo owa = dat is een mooi meisje
Kie mo chie = dit is lekker



Japatrees-weetje

In hentai (geanimeerde porno) is de hoofdrol vaak weggelegd voor tentakels. Het was vroeger namelijk verboden om een penis af te beelden, dus ging men op zoek naar een alternatief en dat werd de octopus 'arm'. Tegenwoordig is dit niet meer nodig, maar oude gewoonten zijn blijkbaar moeilijk af te leren.

WOUTERS CULTURE CLASH



De gemiddelde Japanner is een bizar wezen vol tegenstrijdigheden. Aan de ene kant is hij/zij individualistisch en op zichzelf, aan de andere kant maakt hij/zij de raarste sprongen om een volslagen vreemdeling te helpen. Aan de ene kant is (vooral) hij rustig en ingetogen, aan de andere kant ontploft z'n brein van de mierzoete anime en tentacle-hentai. Prachtige mensen, maar geen ander volk, zelfs de Chinezen niet, is zo volslagen WTF.

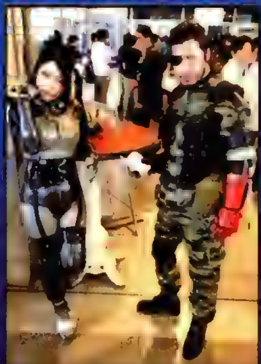


CULTURE CLASH

TJEERDS FAVO GAME VAN DE TGS



Veel nieuwe dingen hebben we niet gezien op de TGS, maar mijn game van de show is *Metal Gear Solid 5*, puur omdat die franchise ontzettend leeft in Japan. Kojima doemde overal op de beurs op om te vertellen over zijn geesteskindje en ook aan de cosplayers kon je zien dat Japan een Metal Gear land is, want waar anders verzin je die bullshit met ballonnen met schapen eraan en kartonnen dozen met lekkere wijven erop?



AFSCHEID VAN JAPAN



Och, Japan... Al op de vlucht terug begonnen we het land te missen. Zoals bijvoorbeeld de bizarre gemakken: ook al zaten we in een minuscuul huisje, we hadden wél zo'n hypermoderne, primadeluxe toilet die verschillende vormen van... ehm, anale verwenning bood. En de automaten vol met de meest lekkere drankjes op letterlijk elke hoek van de straat! Mocht je daar niet genoeg aan hebben, dan loop je even een stukje door om al snel een 7-Eleven of een Mini Mart tegen te komen, die altijd open zijn. In de restaurants is het eten bijna altijd goddelijk, vooral het vlees, of je het nou in een fancy, schmancy high cuisine establishment eet of een fast food-achtige noodle-tent. Okay, de Maid Cafés zullen we dan minder missen. Dit is verreweg het meest ongemakkelijke fenomeen in Japan, waar je je helemaal scheel betaalt aan meisjes die je 'master' noemen en je als een zwakzinnig kind behandelen; je moet al klappend een liedje zingen, of miauwen als een kat voor elke bestelling die je krijgt en overal wordt een schattig hondje of poesje op getekend. Maar ook al zouden we dát niet snel overdoen, het was onvergetelijk en deel van dat gekke, awesome land. *Zucht*... Japan. ✖



THE MAKING OF... ASSASSIN'S CREED: UNITY

Met Assassin's Creed: Unity wil Ubisoft haar historische sandbox-franchise heruitvinden. Grote ster van de game is het Parijs tijdens de Franse revolutie. Jan reisde af naar de stad van de liefde en kreeg daar een aangenaam geschiedenislesje.

De Metro in Parijs stinkt naar pis. Heel erg naar pis zelfs. Alsof er net een legertje zwervers en straathonden collectief hun urine heeft staan lozen om de toeristen 'welkom' te heten. Maar ach, wetende dat ik de komende twee dagen **in Musée de l'Armée Assassin's Creed: Unity kan spelen**, haal ik mijn neus op voor de stank.

In het Parijs van de 18e eeuw zou men van een dergelijk odeur trouwens helemaal niet opkijken. Daar leefde het gewone volk vooral op straat en werd er niet moeilijk gedaan over een openbaar plasje meer of minder.





ARMOEDE

Met poederdozen en potsierlijke pruiken konden de beter gesitueerden hygiënische ongemakken maskeren, maar in de arme wijken van Parijs hadden mensen geen geld om zich dergelijk uiterlijk vertoon te permitteren.

Het is knap hoe Ubisoft de verschillende wijken, de mensen en de karakteristieke gebouwen in Unity tot leven heeft gewekt. **De smerige wijken zijn ook echt ranzig.** De rivier, die door grote delen van de stad loopt, oogt vervuild.

In de rijkere delen staan statige huizen en gebouwen bedekt met bladgoud. Toch zijn het vooral de iconische monumenten zoals de Notre Dame die het meest in het oog springen in de game. Reden genoeg voor Ubisoft om voor de pers een uitgebreide tour door de stad te organiseren.





ROBESPIERRE

We beginnen bij **Hotel de Ville**. In de game huist hier Maximilien de Robespierre, de man die de Revolutie iets te serieus nam en zich uiteindelijk als een dictator opstelde; juist de rol die hij aanvankelijk zo verafschuwde. De man draaide helemaal door in zijn leidende positie tijdens de Revolutie en stuurde duizenden mensen naar de guillotine.

Robespierre speelt natuurlijk een belangrijke rol in het verhaal en je hoeft geen historicus te zijn om te snappen dat hij zich in het kamp van de Tempeliers bevindt.





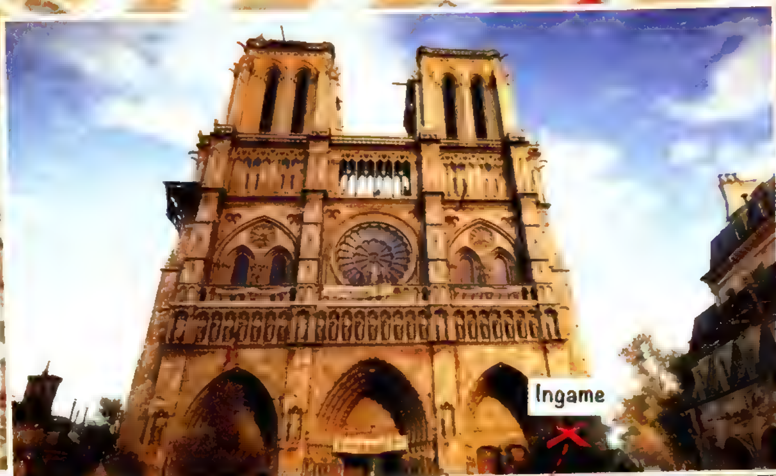
SAINTE-CHAPELLE

De volgende stop van mijn tour is Sainte-Chapelle. De kapel is tussen 1243 en 1248 gebouwd en vormde destijds de hofkapel van het koninklijk paleis van Lodewijk IX (waar niets meer van overgebleven is).

De kapel is echt waanzinnig mooi, **vooral het glas en lood is onwaarschijnlijk fraai**, en als je ooit een keer naar Parijs gaat, zou ik zeggen: skip de Eiffeltoren en de Arc de Triomphe, maar bezoek deze kapel.

In de game bevindt zich onder de Sainte-Chapelle het geheime hoofdkwartier van de Assassins. De eerste keer dat je die betreedt, is dat zo cool en is het net alsof je rondloopt in een eeuwenoude bibliotheek annex museum. Enorme wereldbollen, andere Assassins die hun zwaarden slijpen, kasten vol eeuwenoude boeken en documenten... dit is vingertjes-aflik-werk.







DÉ TREKPLEISTER

Natuurlijk belanden we ook bij **de Notre Dame**, een onwaarschijnlijk mooie kathedraal. Er is bijna honderd jaar aan gewerkt en het is zonder twijfel dé trekpleister van Parijs.

De kathedraal is een op een nagemaakt en er zijn duizenden uren gamedesign in gaan zitten om het bouwwerk zo realistisch mogelijk neer te zetten. Zo is het gebouw als object tien keer groter dan het Colosseum in Rome uit Assassin's Creed: Brotherhood.

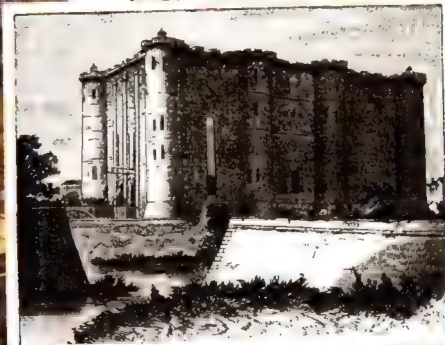
In Unity voer je je eerste Assassination Contract uit in de Notre Dame, maar je zult er vaker terugkomen. Bijvoorbeeld in een van de zijmissies waarbij je twee gouden bekers van altaren uit de kathedraal moet stelen. Bijkomend probleempje: er wordt op dat moment net een dienst gehouden en de bekers worden zwaar bewaakt door meerdere guards. Aan jou als speler de taak om deze opdracht naar eigen inzicht en met je zelf gekozen speelstijl te volbrengen.

HET BEGINPUNT

Ook **de Bastille** mag natuurlijk niet ontbreken in deze game. Het gebouw wordt namelijk gezien als de plek waar de Franse Revolutie begon. Hoewel er ten tijde van de bestorming maar zeven gevangenen aanwezig waren in dit middeleeuwse fort annex gevangenis, werd de verovering ervan een symbool voor de revolutie.

Na de bestorming brak de revolutie pas echt uit en begonnen de plunderingen en de moorden op vooral aristocraten en geestelijken. Ik heb de Bastille ingame nog niet gezien, maar ik verwacht hier behoorlijk wat spektakel.





GESCHIEDENISLES

Nog steeds zijn er mensen die beweren dat je niks van computerspelletjes opsteekt, maar Ubisoft bewijst met Assassin's Creed al zeven delen lang dat dit onzin is. De geschiedenis van de 'mensch' is er een van **worstelingen, politieke intriges, oorlogen en bloedvergieten**, en dat komt nergens zo goed in beeld als in de AC-serie. Bovendien vind je geen ander medium waarin je zo dicht bij tijdreizen komt als in deze reeks. In AC Unity bén je gewoon in het Parijs van de 18e eeuw.



GAMEPLAY?

Uiteraard heb ik meer gedaan dan alleen maar aan mooie gebouwen gesnuffeld. Mijn hands-on impressies lees je hier, op www.pu.nl/ACUnityHandsOn

FLORIAN GAAT PLANKGAS UIT Z'N PLAAT

Precies één dag nadat Florian terugkwam uit Japan, sprong hij opnieuw in het vliegtuig om naar de UK te gaan voor Project Cars. Zijn jetlag was acuut verdwenen toen hij hoorde wat hem daar te wachten stond...

PROJECT CARS OP BRANDSHATCH

Het zal geen geheim voor jullie zijn dat ik een sucker ben voor dikke auto's en kick op snelheid. Ik kan het niet laten om het gaspedaal van mijn Clio RS 182 volledig in te trappen en maak bijna maandelijks geld over naar het CJIB. Ik sprong dan ook een gat in de lucht toen ik hoorde dat ik voor Project Cars in echte auto's over het Brands Hatch circuit mocht gaan scheuren. Heerlijk, gas op de plank en geen flitspaal in de buurt!


Florian in een zetel naar de overwinning...

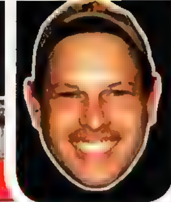
KARTEN

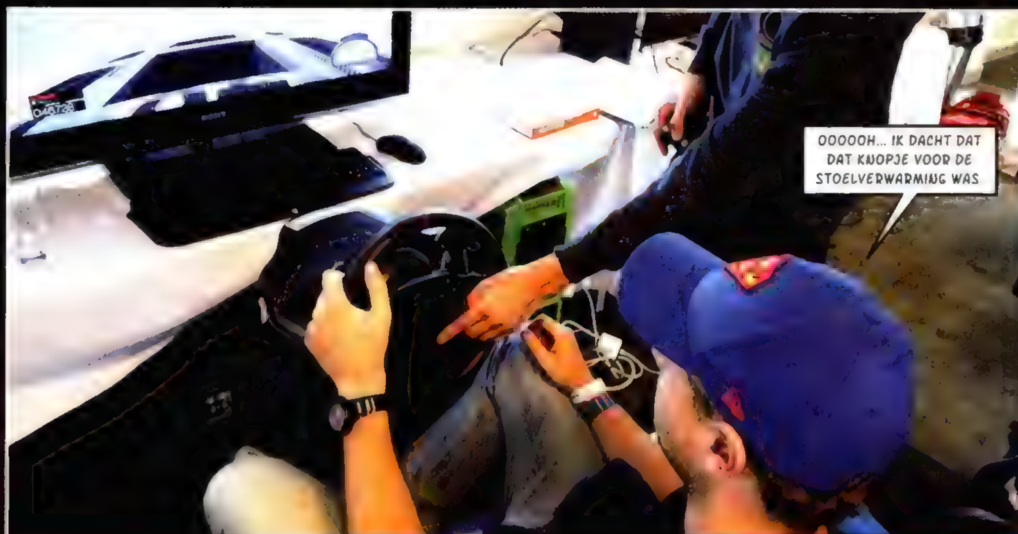
Uitgever Bandai Namco had een fantastische dag voor de aanwezige pers georganiseerd. Na ontvangst met koffie en broodjes kregen we een presentatie over Project Cars van Andy Tudor, de creative director bij Slightly Mad Studios.

Hij vertelde met Project Cars een game te willen afleveren die het echte racing gevoel over moet brengen op de spelers. Om ons als pers duidelijk te maken wat ze bij Slightly Mad onder racegevoel verstaan, mochten we real life over het circuit blazen en dat was op z'n zachtst gezegd een gruwelijk vette ervaring. En alsof dat nog niet genoeg was, waren racegoden Ben 'The Stig' Collins, Nicolas Hamilton en Oliver Webb aanwezig, die gewoon meereden met de pers.

De dag bestond uit drie onderdelen. Het eerste onderdeel was karten en ondanks dat de karts niet zo heel hard gingen, was het rete spectaculair. In de eerste plaats omdat je tegen professionele coureurs reed, maar ook omdat de regen op dat moment met bakken uit de hemel kwam. De baan was daardoor spekglad en het was een hele klus om überhaupt zonder te crashen door de bochten te komen. Zelfs in Mario Kart word je er niet zo gemakkelijk afgegooid! Het was een lekkere opwarmer voor wat er verder die dag zou gebeuren.


Dan zien we 'm zelfs nog liever met dat eeuwige petje op.







BMW M3

Het tweede onderdeel was het racen op het Brands Hatch circuit in gloednieuwe BMW M3's. Uiteraard lieten ze de pers niet zomaar wegscheuren in die peperdure bakken, dus zat er een instructeur naast ons in de auto. Dat klinkt suf, maar het is juist freakin awesome! De dude vertelt je namelijk exact wanneer je moet remmen, op welk moment je moet insturen voor de bocht, hoe hard je het gaspedaal moet indrukken om grip te blijven houden en wanneer je vol gas kunt geven.

CHECK PU-TV

Wil je de beelden van Florian zien? Check dan het PU-TV item op PU.nl/ProjectCarsDag.



Als de instructeur het gevoel krijgt dat je de auto beheerst, mag je doen wat je wil en dat was bij mij na het derde rondje. Sterker nog, die gast gaf me zoveel zelfvertrouwen dat ik uiteindelijk met dik 200 km/u over het asfalt knalde! Dit was de kick van mijn leven, maar toen wist ik nog niet hoe cool het laatste onderdeel zou worden!

FORMULE 1

Dankzij het rijden in de M3 had ik het circuit al goed in m'n hoofd zitten en na een gesprekje met de instructeur kreeg ik groen licht voor het rijden in een soort custom Formule 1 wagen. Nee, het was uiteraard geen echte F1 auto, want daar hebben zelfs professionele coureurs nog een flinke kluif aan, maar het was wel echt een open one seater, vergelijkbaar met een F1 bak. Er zat een 1.8 liter Audi motor in, maar omdat het ding maar 400 kilo weegt, was de acceleratie zo bizar dat ik de eerste paar rondjes gegild heb als een klein meisje. Dit soort auto's hebben ontzettend veel grip, waardoor je gemakkelijk met een dikke honderd per uur door de bochten kon knallen en de G-force op je ass is dan overweldigend. Gelukkig wende ik er na een paar rondjes aan, waardoor ik me kon focussen op een snelle rondetijd.

> **"Wie kan er nou zeggen dat hij tegen The Stig heeft geracet?!"**

Joe van Burik van InsideGamer was er ook en op een of andere manier is er altijd een gezonde concurrentiestrijd gaande tussen ons. Alleen heeft hij een race en rally licentie en dus veel meer ervaring dan ik. Aan de andere kant ben ik absoluut niet bang om het gas in te drukken (in tegenstelling tot een hoop andere gasten van de pers).
Het resulteerde in een epische battle, waarbij Joe net een halve seconde sneller was dan ik. De adrenaline gierde door mijn lijf en ik stond serieus effe te shaken toen ik mezelf weer uit de F1 bolide wurmde. Ik dacht altijd dat ik nooit een grotere kick zou krijgen als die ene keer dat ik van honderd meter hoogte een bungeejump maakte, maar het racen overtrof dat met gemak. Het was het vetste dat ik ooit in mijn leven heb gedaan!

THE STIG

Na alle race madness was het tijd om te relaxen en een praatje te maken met Ben Collins, Nicholas Hamilton en Oliver Webb. Deze absolute bazen hebben de developers flink geholpen tijdens de ontwikkeling van Project Cars.
Het zijn stuk voor stuk uiterst dope gasten die het heel leuk vonden om voor de verandering eens met journalisten te racen, in plaats van tegen andere coureurs. Ze gaven me zelfs tips tussen de races door waar ik oprecht wat aan had en die bijdroegen aan deze onvergetelijke ervaring. Sowieso, wie kan er nou zeggen dat hij tegen The Stig heeft geracet!?
Mazzelpik dat ik ben, heb ik al heel wat meesterlijke trips mogen maken, maar deze dag was volledig op mijn lijf geschreven. Ik heb de tijd van m'n leven gehad en het zal niet snel meer gebeuren dat ik onder deze omstandigheden full-out mag gaan op een circuit in fokkin gruwelijke scheurijzers. Het was de rush of my life!!! ✖

PROJECT CARS

Benieuwd wat Florian van de game vindt? Check de uitgebreide review in het volgende nummer en op PU.nl/ProjectCarsDag.




Gloednieuwe BMW M3's... Als je Florian hier in laat rijden, heb je ze echt niet allemaal op een rijtje.


Samen met racegoden Oliver Webb, Nicolas Hamilton en Ben 'The Stig' Collins.

HOE NU VERDER MET DESTINY

Bungie beloofde vooraf dat Destiny spraakmakend zou zijn. En dat werd het ook. Maar misschien niet precies zoals ze verwacht hadden. Want naast de lof, waren er ook klachten. Was dit alles? En wat gaat er in toekomst komen? Omdat Bungie vooralsnog stommetje speelt, proberen we zelf de Destiny te schetsen die wij graag zien.

Ook bij ons op de redactie was de discussie over Destiny levendig. En ja, ook bij ons was niet iedereen even laaiend over de eerste portie Destiny. Maar over één ding waren we het unaniem eens: Bungie heeft de vele vragen/klachten over Destiny voor een groot deel aan zichzelf te wijten. Want wat zijn ze in de afgelopen maanden onduidelijk geweest over het spel. En nog steeds weten we niet precies wat ons allemaal nog te wachten staat. Maar omdat wij allemaal wel door willen met Destiny (en we denken veel van jullie ook), gaan we zelf maar eens bedenken waar de game naartoe moet om een succes te worden. En wie weet, lezen ze bij Bungie wel mee.

WAT VOOR GAME IS DESTINY?

Destiny is volgens Bungie een shared world shooter en ik ben het daar eigenlijk wel mee eens, met een vleugje RPG dan.

Een shooter met lichte MMO-elementen en een dikke nadruk op grinden voor loot.

Een doorgefokte Halo met een shared-world, soepel in de game verwerkte menu's en meer loot. En oh ja, qua singleplayer een stuk minder karakter.

IS DESTINY GEWORDEN WAT JE ERVAN VERWACHT HAD?

Ik verwachtte dat Bungie een heel vette wereld neer zou zetten, boordevol sfeer, en waarbij je heerlijk soepel in ultieme co-op samen planeten kunt verkennen en knallen. Die verwachting is grotendeels ingelost, maar de schaal is minder groot dan ik dacht en de game is minder gevarieerd dan ik hoopte.

Enerzijds is Destiny precies wat ik verwacht had: een solide shooter die het vooral moet hebben van de herspeelbare co-op missies en competitieve multiplayer. Anderzijds zag ik niet aankomen dat Destiny bij de lancering zo weinig content zou hebben dat ik er na een weekje vrijwel doorheen was.

Grotendeels wel, hoewel ik wel wat meer van het verhaal had verwacht, want Bungie kan beter. Het is duidelijk dat ze het zo algemeen en eenvoudig mogelijk hebben gehouden om de harmonie in de shared-world te behouden. Daarnaast denk ik dat er nog wat reeds gemaakte singleplayer-content achter is gehouden voor DLC, want dat er in de laatste Story Missions pas vehikels langs kwamen, dat riekt naar incompleetheid, vrienden!

HET VERHAAL VAN DE 500 MILJOEN

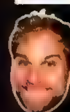
Jawel, zelfs de mainstream media schreven massaal over Destiny. Helaas niet over de game zelf (ze zouden ook eens), maar vooral over het bedrag dat de game had gekost. En dat dit eigenlijk wel een beetje van de gekke was.

Maar allereerst; als een film zoveel geld zou kosten, zou de media dan ook zo aanslaan? Ten tweede, so what? Als Activision die gok wil nemen, laat ze. Ten derde, als je iets schrijft, doe het dan goed.

Zo werd gesuggereerd dat de game die je nu thuis hebt, 500 miljoen had gekost, inclusief de pr. En dat is onzin. Die 500 miljoen is bedoeld voor het totale project van tien jaar. En als er meerdere DLC en stand alone's worden uitgebracht, ziet dat bedrag er opeens stukken minder sensationeel uit. En wat dacht je wat het kost om het serverpark en de online wereld jarenlang te beheren? Blizzard zal dat bedrag inmiddels ook wel in World of Warcraft hebben gestoken... en er driedubbel en dwars weer uitgehaald hebben. Ook Destiny heeft de komende jaren alle mogelijkheden om die 500 miljoen terug te verdienen. Activision en Bungie zijn echt niet gek...

TOP 3

MOOISTE DESTINY MOMENTEN



- De gigantische robotspin die mij gillend op de vlucht deed slaan.
- De gigantische robotspin verslaan met mijn vrienden.
- Met een ultra wrede dansmove een andere Guardian het ravijn in laten pleuren.



WAT MOET BUNGIE DE KOMENDE MAANDEN GAAN BRENGEN OM DESTINY TOT EEN SUCCES TE MAKEN?

De kritiek die Destiny krijgt, vind ik deels wel terecht. De game wordt af en toe vrij repetitief en eentonig. De Strikes daarentegen zijn uitdagend en bieden veel lol voor jou en je co-op makkers. Als Bungie gebieden interessant blijft houden, nieuwe loot toe blijft voegen en komt met vette nieuwe Raids, blijft Destiny boeiend en interessant genoeg om er veel tijd in te steken.

Het gebrek aan variatie in zowel de missies als de loot doet vermoeden dat het Bungie niet gaat lukken om het roer drastisch om te gooien. Als Bungie wil dat gamers Destiny blijven spelen, zullen ze meer moeten aanbieden dan telkens dezelfde wapens met iets betere statistieken. Er zit wel wat epische loot in de game, maar die is zo zeldzaam en lastig te verkrijgen dat 99% van de spelers die nooit zal zien. Ook de missies bieden weinig variatie. Bungie zou er verstandig aan doen om een aantal nieuwe planeten aan de game toe te voegen.

Volgens mij is het al een succes, toch? Maar het kan een betere game worden als ze in een nieuwe campaign effe wat gekker gaan doen met het plot, zodat alles meer context en impact krijgt. Douw er bovendien meer vehikel-spektakel in en je komt al een heel eind. Daarnaast mogen de Patrol missies ook een stuk boeiender, want een beetje heen en weer wandelen en low level scum afmaken, terwijl je hoopt op zo'n public event, dat is niet mijn idee van een good time.

WAT ZEGT BUNGIE?

De ontwikkelaar speelt gelukkig inmiddels open kaart over de toekomstplannen voor de ambitieuze titel. In uitgebreide blogs op de officiële website laat Bungie weten dat de kritiek van de spelers luid en duidelijk gehoord is, en dat bepaalde zaken in de toekomst gaan veranderen.

De eerste stap is een (inmiddels uitgerolde) revisie van de Cryptarch die ervoor gaat zorgen dat de beste man betere loot uitdeelt.

Deze verandering is een goede indicatie dat Bungie uitstekend op de hoogte is van de klachten vanuit de community.

Verder moet in december de eerste betaalde uitbreiding verschijnen. Hij gaat twee tientjes kosten en bevat volgens de geruchten een aantal nieuwe strikes en twee nieuwe raids.

TOP 3

MOOISTE DESTINY MOMENTEN

3 Vijf vijanden verslaan met één Arc Blade in de Crucible.

2 De Devil's Lair-strike voltooien en ondanks dat we veel te laag level waren.

1 De vijf uur lange livestream op de dag voor de release.

HOE HEB JE DE AFGELOPEN MAAND IN DESTINY DOORGEBRACHT?

Ik de spaarzame tijd die ik had, heb ik in mijn eentje veel avonturen beleefd. De game kwam echter pas echt tot leven toen ik in een striketeam zat met mijn vrienden. Samen is deze game het leukst. Laat maar komen die extra raids!

Ik ben bezig geweest met het vergaren van loot en het grinden van reputation voor de New Monarchy door middel van Vanguard en Crucible Bounties. Echt opschieten doet het niet, ik ben nog wel effe zoet voordat ik mijn eerste New Monarchy gear kan aanschaffen.

Vanaf level 20 omhoog levellen door zoveel mogelijk Light op m'n armor te verzamelen.

TOP 3

MOOISTE DESTINY MOMENTEN

3 Genieten van de prachtige uitzichten op vooral Venus en de Maan. Dit. Is. Game-Kunst!

2 De eerste keer dat ik een Nova Bomb met de upgrade Shatter gebruikte. Boom! Boom! BOOM!

1 Strikes doen met Nino en Roy en tegelijkertijd streamen.

WAT VIND JE VAN DE VERDEELDHEID ONDER DE GAMERS?

Terecht, logisch, goed en mooi. Terecht, omdat de kritiek hout snijdt. Logisch, omdat zoveel verschillende soorten gamers deze game spelen en smaken verschillen. Goed, omdat dit een gezonde discussie is. En mooi, omdat dit een fantastisch voorbeeld is van hoe groot de gamewereld is geworden en hoe serieus iedereen dit neemt.

Ik heb zelden zoveel verdeeldheid onder gamers gezien als bij Destiny. Zo kregen we bijna tweehonderd reacties op de Stelling v/d Week op PU.nl waarin we de teleurstelling over Destiny bespraken. Ook in de pers krijgt de game zowel zesjes als negens. Komt door een combinatie van verwachtingen en de voorkeur voor verhalende singleplayer of herspeelbare multiplayer denk ik.

Ik dacht dat die huge was, maar uiteindelijk bleek er onder mijn review (**www.pu.nl/artikelen/review/destiny-review**) toch aardig wat consensus te zijn. In de comments was weinig ophef over m'n cijfer en het voelde alsof jullie het vrijwel allemaal met me eens waren: de hype was te groot, met teleurstelling als gevolg.

DE TOEKOMST VAN GAMING
OCULUS RIFT DK2



De normaal altijd zo energieke Florian was de afgelopen weken totaal in zichzelf gekeerd. Hij reageerde nergens meer op en zat maar voor zich uit te staren met een gelukzalige glimlach en z'n blik op oneindig. Zou het iets met de nieuwe Oculus Rift te maken hebben?

De afgelopen tijd heb ik op verschillende beurzen al met virtual reality mogen stoeien. Het begon met de eerste devkit van de Oculus Rift, gevolgd door Project Morpheus van Sony en uiteindelijk de nieuwe devkit van Oculus: de DK2. Het is fantastisch om op een beurs alvast kennis te maken met de techniek, maar er gaat pas echt een wereld voor je open als je er lekker thuis op je gemak mee aan de slag kunt. Want jawel, ik ben de trotse bezitter van een DK2 en heb al uren rondgedwaald door fantastische VR omgevingen. De twijfel bij mij is helemaal weg; dit wordt een prachtige manier van gamen in de nabije toekomst!

BACK TO THE FUTURE

De Oculus Rift was ooit een Kickstarter project en groeide binnen no-time uit tot een mega bedrijf met als kers op de taart de overname door Facebook voor een slordige twee miljard euro. De eerste devkit sloeg in als een bom en heeft veel gamers en developers enthousiast gemaakt voor virtual reality. Ook bij mij viel het kwartje direct toen ik voor het eerst de bril op m'n hoofd kreeg, maar meteen werd toen al duidelijk dat er aan die versie nog een heleboel verbeterd moest worden.

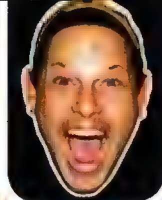
Het grootste probleem van de DK1 was de resolutie van 1280x800. Omdat het scherm een centimeter of vijf bij je ogen vandaan zit, en je er ook nog eens naar kijkt door een soort vergrootglas, was het pixels tellen geblazen. Nu wordt het een beetje technisch, maar het echte probleem zit 'm in de ruimte tussen de pixels! Pixels zijn in feite oplichtende vierkantjes die strak op elkaar gezet worden, zodat je van een afstand een prachtig beeld krijgt. Ze kunnen echter niet helemáál tegen elkaar geplaatst worden, waardoor je, kijkend van heel dichtbij, een zwart lijntje tussen de pixels te zien krijgt.





MEER OCULUS RIFT

Volgende maand ga ik los in een epische special met alle games, demo's en apps die er tot nu toe voor de DK2 te verkrijgen zijn, en ook op PU-TV zijn er items te zien waarin verschillende redacteuren hun eerste virtuele stappen maken!



Als je dit over het gehele scherm ziet, krijg je een soort honingraat door het beeld heen, wat het 'screendoor effect' genoemd wordt. Die shit is echt dodelijk voor je VR ervaring.

NATTE DROOM

Oculus signaleerde dit probleem met de DK1 natuurlijk eveneens en ging hard aan het werk om een betere versie te maken, met de DK2 als resultaat. Er zit nu een schermpje in met een resolutie van 1920x1080 dat draait op 75hz in plaats van 60hz, waardoor de vertraging ook een stuk minder is geworden.
De echte ster van de show is echter het 'positional tracking' systeem in de DK2. Met behulp van een speciale IR camera wordt de Oculus Rift gevolgd, waardoor je bewegingen invloed hebben in de game. Buiten dat je overal om je heen kunt kijken, kan je nu daadwerkelijk alle kanten op leunen om bijvoorbeeld objecten van dichterbij te bekijken. Deze toevoeging maakt de VR ervaring bijna perfect.
Meer dan ooit wordt je brein voor de gek gehouden zodra je de DK2 opzet. Door de verbeterde kwaliteit wordt het gemakkelijker om te geloven dat je echt ergens anders bent en dat is een magisch moment. Het is al jaren een droom voor gamers om midden in een game te staan, én dat is precies wat de DK2 je voorschotelt.



Raadseltje: Deze zanger/acteur is een groot fan van virtual reality in games.
Charly Oculuske



Heeft Florian nou echt een Oculus, of heeft ie gewoon de achteruitkijkspiegel uit z'n auto gesloopt?

OCULUS RIFT DK2 SPECS

- **Resolutie:** OLED Full HD, 960x1080 per oog
- **Refresh Rate:** 75hz, 72hz, 60hz
- **Persistence:** 2ms, 3ms, full
- **Viewing optics:** 100 graden field of view
- **Positional tracking:** Infrared CMOS 60hz
- **Internal tracking:** Gyroscope, Accelerometer, Magnetometer 1000hz

"De twijfel bij mij is helemaal weg; dit wordt een prachtige manier van gamen in de nabije toekomst!"

Overal waar je kijkt, is de videogame en het is heel natuurlijk om je hoofd een beetje naar voren te bewegen als je iets net niet kunt lezen, de bocht in te kijken als je een racegame speelt, of om te draaien omdat je achter je wat hoort in een horrorgame.
Het is zo geniaal om dat voor het eerst mee te maken, dat ik het verder ook niet meer ga proberen uit te leggen. Het is iets dat je zelf moet ervaren.

GAME CHANGER

De DK2 ligt al een tijdje bij me thuis en ik heb het aan verschillende gamers en non-gamers laten zien. Het woord dat iedereen gebruikt is 'potentie'. Dat komt omdat iedereen inziet dat dit niet zomaar een gimmick is als 3D-TV's, maar iets dat een echte game changer kan worden. Het woord 'briljant' wordt echter nog niet in de mond genomen, en de reden daarvoor is dat de techniek ook in de DK2 nog niet perfect is. Zelfs non-gamers vinden de resolutie nog veel te laag en daar ben ik het volledig mee eens. Full HD is een flinke verbetering ten opzichte van de 800p van de DK1, maar het is nog niet goed genoeg. In de retail-versie moet sowieso een 1440p, of misschien wel een 4K schermpje zitten om van dat verdraaide screendoor effect af te komen.



En ja, daar heb je straks een enorm dikke PC voor nodig. Ik vraag me af hoe Sony dit gaat aanpakken met de PS4.
Daarnaast is 75hz gewoon niet genoeg. Het moet naar 90hz en misschien zelfs wel naar 120hz, omdat er nog steeds een lichte vertraging in de beelden zit als je snel beweegt en daar kan je flink duizelig en misselijk van worden.
Tot slot moet je gezichtsveld verbreed worden. In virtual reality moet je sowieso leren rond te kijken door met je hoofd te bewegen in plaats van alleen je ogen te gebruiken, maar zelfs dan is het beeld niet breed genoeg. In je ooghoek zie je nog steeds een zwarte rand, waardoor je een beetje in een tunnel kijkt.

TERUG BIJ AF

Op software gebied moet misschien nog wel het meest gebeuren. Het is fijn dat de technologie bijna zover is om een echt vette VR ervaring te creëren, maar de software staat nog in de kinderschoenen (babysokjes). Oculus zelf moet nog helemaal uitvogelen wat het beste werkt in VR. Er is een SDK beschikbaar om games te maken voor de Oculus Rift, maar het is allemaal zo nieuw en anders dan developers gewend zijn, dat het wiel als het ware opnieuw moet worden uitgevonden.
Zie het als de lancering van de NES dertig jaar geleden. In de tussentijd is de industrie enorm gegroeid en geprofessionaliseerd, en de games van tegenwoordig zijn niet meer te vergelijken met de oude 8-bit games. Met VR zijn we weer helemaal terug bij af, maar bedenk; het is een heel nieuw avontuur en dertig jaar geleden vonden we de NES het vetste dat er bestond. Dat is VR nu ook, en het gaat alleen maar vetter worden de komende jaren. ✖

OCULUS RETAIL GERUCHTEN

- **Resolutie:** Een custom scherm van Samsung met een net iets hogere resolutie dan 1440p.
- **Refresh Rate:** 90hz
- **Front facing camera:** Real life footage in je bril zodat je hem niet steeds hoeft af te zetten, en voor augmented reality
- **Viewing optics:** 110+ graden FOV
- **Prijs:** Rond de 300 euro
- **Release:** Eind 2015

DE BESTE GAMES ROEPEN DE HEFTIGSTE EMOTIES OP

HET GAME-OTION

Net als film, literatuur, muziek en elke andere kunstvorm, heeft gaming de kracht om ons allerlei emoties te laten voelen. Zeker nu het medium enigszins volwassen begint te worden, merken we dat games zich op het totale emotionele spectrum beginnen te focussen. Nou roept elke goede game meerdere gevoelens op bij de speler, maar sommige titels zijn onlosmakelijk verbonden met één specifieke emotie. Samuel nam plaats in een emotionele achtbaan.

LIEFDE ICO (2001)
Liefde - wellicht de mooiste en krachtigste emotie, en voor velen datgene wat het leven zin geeft. Ico weet deze emotie op te roepen door jou simpelweg de R1-knop te laten indrukken, waarmee je de hand van het meisje Yorda vasthoudt. Met die knop bescherm je haar. Omdat je om haar geeft. En, uiteindelijk, omdat je van haar houdt.

VREUGDE SUPER MARIO 3D WORLD (2013)
Vreugde is een heerlijke emotie. Het gevoel dat alles okay is, dat het leven goed is. En er zijn maar weinig game-iconen die ons dat gevoel zo consistent kunnen geven als Mario. Rondspringen in de prachtige, kleurrijke, jazzy werelden van 3D World voelt simpelweg euforisch.

LUST DEAD OR ALIVE XTREME 2 (2006)
De seksuele variant van opwinding kan zo sterk zijn dat het ons zelfs fysiek beïnvloedt. In DoA Xtreme 2 staat de 'interactiviteit' met een groep bijna naakte, voluptueuze dames op een tropisch eiland centraal. De borsten schudden uiterst realistisch terwijl de dames traag aan hun ijsje likken. Voel je al iets?

VERRASSING DANGANRONPA (2010)
Deze emotie is het gevolg van een onverwachte ervaring, waardoor je gevoelsmatig een heel andere richting op gaat dan je dacht. Hoe Danganronpa je weet te verrassen? We willen niks spoilen, maar de geheime identiteiten, plotselinge sterfgevallen en schokkende bekentenissen zullen je bek meerdere keren open doen vallen.

LEEDVERMAAK MARIO KART 8 (2014)
Leedvermaak, waarbij je geniet wanneer een ander juist iets naars overkomt, is geen gevoel om trots op te zijn, maar dat maakt het niet minder lekker. Slechts weinig games hebben deze emotie zo weten op te roepen als Mario Kart 8, mede dankzij de uitgebreide replayfunctie waarmee je het lijden in elk detail kunt herbeleven.

HOOP NIER (2010)
Hoop is goed, vooral omdat het je uit extreme negativiteit kan trekken. In het onderschatte Nier ben je voornamelijk bezig met het aannemen van klusjes om zo je terminaal zieke dochtertje te voeren en hopelijk een geneesmiddel voor haar te vinden. Haar weer gezond zien... dát is de hoop die je continu drijft.

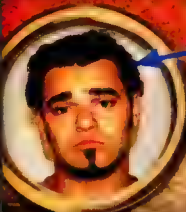
OPWINDING VANQUISH (2010)
Deze sterke vorm van spanning kan zowel positief als negatief ervaren worden, maar bij de titels van PlatinumGames is het altijd extreem positief. Het geniale Vanquish is visueel zo intens en qua gameplay dusdanig bevredigend, dat je het gevoel zult hebben aan een infuus vol adrenaline te liggen.

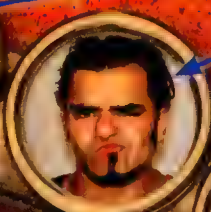
ZELFVERTROUWEN JUST CAUSE 2 (2010)
Heerlijk toch, als je weet dat je totaal geen angst hoeft te hebben in een bepaalde situatie? In Just Cause 2 wordt het bijna arrogantie wanneer je een vliegtuig jat, het op een militaire basis richt, uit het vliegtuig springt en het handjevol overlevenden neerknalt terwijl je met je parachuutje naar beneden zweeft.

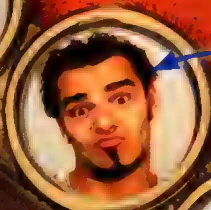
TROTS DARK SOULS (2011)
De bevrediging die je voelt nadat je iets geweldigs hebt gedaan? Dát is trots. Tegenwoordig zijn er nog maar weinig titels die uitdagingen durven voor te schotelen die zulke trots rechtvaardigen. Dark Souls is een van die titels.



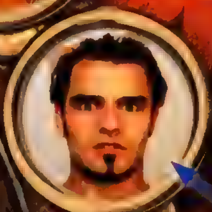
ELE SPECTRUM

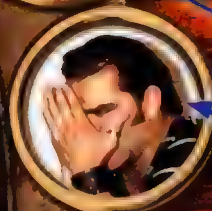


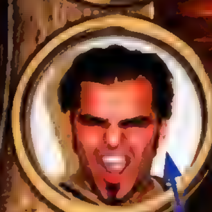


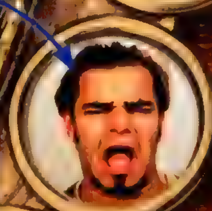


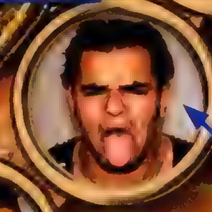


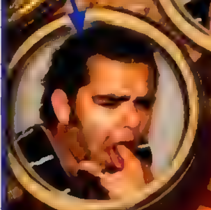












EENZAAMHEID
LIMBO (2010)

Het gevoel alleen te zijn is niet iets wat men graag ervaart. In games kan eenzaamheid echter gebruikt worden om een beklemmende sfeer neer te zetten of een verhaal te vertellen. De vreemde wereld van Limbo en de bijbehorende minimalistische zwart-wit esthetiek slagen hier uitstekend in.

JALOEZIE
LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL! (1996)

Je hebt vast wel eens ervaren dat je iemand iets niet gunt omdat je het zelf wil. Dan kun je je vast wel voorstellen hoe je je voelt als de kleine, sociaal onbekwame stuntelaar Larry Laffer de mooiste vrouwen in zijn bed weet te lullen.

ONTZAG
JOURNEY (2012)

Ontzag is het overweldigende respect dat je voelt wanneer je overdonderd wordt door iets magnifieks. Het oogstrelende Journey laat de speler op interpretatieve wijze een onbekende wereld verkennen, die de speler op prachtige beelden en scenario's laat stuiten die voor echte wow-momenten zorgen.

SCHULD
PAPERS, PLEASE! (2013)

Schuld kan aan je knagen. Het vooruitstrevende Papers, Please!, dat jou laat beslissen wie wel of niet jouw fictieve land mag binnenkomen, heeft veel spelers zich schuldig laten voelen vanwege hun eigen corrupte gedrag. Door dit schuldgevoel ga je vervolgens nadenken over de consequenties van jouw keuzes. Krachtig.

VERWARRING
METAL GEAR SOLID 2 - SONS OF LIBERTY (2001)

Wanneer je verwachtingen niet uitkomen, en je niet meer weet wat je moet doen (of zelfs wie je bent!) dan zul je behoorlijke verwarring voelen. Verwarring was een van de manieren waarop Sons of Liberty jou liet nadenken over zowel het plot van de game als over videogame-conventies in het algemeen. Snap je het niet meer? Mooi, 'fission mailed!'

ONVEILIGHEID
MINECRAFT (2011)

Het is moeilijk om van je omgeving te genieten wanneer je je onveilig voelt. Als dit gevoel lang aanhoudt, kun je er zelfs psychologische problemen aan overhouden, zoals paranoia. Veel Minecraft-spelers kunnen daarover meepraten, want na enkele ontmoetingen met Creepers zul je tijdens het gamen continu over je schouder blijven kijken.

VERDRIET
TO THE MOON (2011)

Verdriet is vaak het gevolg van emotionele pijn. Het prachtige To the Moon duikt in de herinneringen van een stervende man, om jou uit te laten zoeken waarom hij zo graag naar de maan wil. Wat volgt, is een schrijnend verhaal over zijn liefde voor zijn overleden vrouw. Je zult huilen tijdens To the Moon. Heel vaak.

ANGST
P.T. (2014)

Angst ervaren we vaak bij situaties waarin we willen vluchten. Games geven ons echter de mogelijkheid om angst te ervaren in een veilige omgeving. De gratis speelbare teaser P.T. is hier een recent voorbeeld van en weet door middel van lichtgebruik, herhaling, spanningsopbouw en griezelige figuren extreme angst te creëren.

WOEDE
GOD OF WAR (2005)

Dit negatieve gevoel wordt uiterst actief ervaren en leidt regelmatig tot verbale en fysieke actie. In de gamingwereld is bijna niemand zo woedend als Kratos, die door zijn razernij zelfs goden durft uit te dagen. Net als bij een goed metal-album, weet het extreme geweld in God of War de woede van Kratos uitstekend over te brengen.

WALGING
SPEC OPS: THE LINE (2012)

Wanneer iets zo naar is dat je alleen maar weet dat je er absoluut géén deel van uit wil maken, dan voel je walging, beste lezers. SPEC OPS: The Line weet shooter-conventies dusdanig om te draaien dat je al snel niet meer geniet van de (digitale) oorlogspraktijken, maar er juist van walgt.

HAAT
FAR CRY 3 (2012)

Haat is misschien wel de sterkste van alle duistere emoties, aangezien het een verlangen kan vormen om iets of iemand compleet vernietigd te zien. Far Cry 3 wakkert haatgevoelens aan voor antagonist Vaas, die zo psychopathisch, sadistisch én realistisch is, dat je hem niet alleen wil doden, maar ook écht wil laten lijden. ✖

"IN AC UNITY BEN JE GEWOON IN HET PARIJS VAN DE 18E EEUW!"
- Power Unlimited

PRE-ORDER NU
EN KRIJG EEN EXCLUSIEVE
INGAME MISSIE
THE CHEMICAL
REVOLUTION



13.11.14





SUPER SMASH



BROS. FOR 3DS

Het vervolg op Sam z'n favoriete multiplayer-game allertijden is eindelijk daar! Althans, de 'kleine versie'; op de grote moeten we nog een maandje of twee wachten. Maar dat mag de pret niet drukken, toch?



Super Smash Bros. for 3DS is de duurste Smash die ik ooit heb gespeeld: deze game heeft mij namelijk een 3DS gekost. En niet omdat ik nog geen 3DS had en er speciaal eentje voor deze partygame annex fighter moest aanschaffen (nee, ik had er zelfs twee), maar omdat deze game er eentje gesloopt heeft.
Wie ooit een verhit potje Smash heeft meegemaakt, zal zich namelijk één ding goed herinneren: het overdonderende geluid van klikkende pookjes. Smash draait (zoals de naam perfect insinueert) om het 'smashen' van je stick. Springen, rennen, omdraaien, door platformen vallen en, vooral, het uitvoeren van Smash-aanvallen, doe je allemaal door met je duim tegen de stick te meppen alsof je een dronken stiefvader bent. GameCube-pookjes zijn duidelijk voor die mishandeling gemaakt, maar de 3DS-circlepad? Niet bepaald. De stick van mijn prachtige Limited Edition Pikachu 3DS XL is nu dusdanig lam dat ie, net als m'n jongeheer, een afwijking naar links heeft en af en toe blijft hangen. Bedankt, Smash 4, ontzettend bedankt. Zucht.

Stekende pijn

Het meest jammere van Super Smash Bros. for 3DS is dus helaas de hardware waar het op uit is gebracht. Begrijp me echter niet verkeerd: de besturing werkt prima. Nadat ik de knoppen naar mijn smaak had geconfigureerd, zat ik aars te schoppen alsof ik Melee of Brawl in m'n klauwen had. Maar de circlepad heeft niet bepaald de nuance die een 'echte' controller biedt (en die een competitieve fighter als deze nodig heeft), wat dus los staat van het feit dat ie ook nog eens weinig Smash-ruwheid kan verduren.
Tenslotte ervoer ik na lange sessies ook nog eens een licht stekende pijn in m'n linker pols (al valt het gebrek aan ergonomie gelukkig in het niet bij die andere 3DS-hit, het handenbrekende Kid Icarus: Uprising). De 3DS XL kan ietsjes meer hebben dan zijn 'vanille' voorganger en ligt voor deze game net iets lekkerder in de hand, maar vooralsnog blijft het duidelijk dat deze Super Smash Bros. iets minder 'for 3DS' is dan het hoopte te zijn.



weetje • weetje

Vind je de naam 'for 3DS' voor deze vierde Smash-game ook zo suf? Bedenk dan dat 'for' precies klinkt als het Engelse woord voor 'vier'. Super Smash Bros 4 - 3DS, snappie? Slim!


Die Peach is zo scheel dat ze haar eigen dyslectische teksten gewoon kan lezen.

Trofeeën

Het allerlaatste minpunt heeft betrekking op de singleplayer. Voor een vechtgame bevat deze titel alsnog belachelijk veel content voor de eenzame speler (vooral in de vorm van een sterk verbeterde Classic Mode en Stadium) maar toch voelt het allemaal als een stapje terug ten opzichte van zijn twee voorgangers.
De nieuwe, gimmicky Smash Run modus verveelt erg snel en heeft niet het aanstekelijke plezier van de Adventure Mode (Melee) of de ambitie van Subspace Emissary (Brawl). En mijn favoriete singleplayer modus van de vorige games - de korte, creatieve verzameling missies genaamd Event Mode - is in dit deel zelfs volledig afwezig.
Het feit dat ik in deze multiplayer-game met gemak meer dan twintig uur in de singleplayer heb gestoken en daarmee nog niet eens de helft van alle trofeeën heb ontgrendeld, zegt genoeg goeds over de singleplayer... maar een gevoel van lichte teleurstelling heb ik daarbij niet kunnen onderdrukken.

Klotehond

Zo, klaar met dat gezeik. Ik heb aan mijn plichten als strenge criticus voldaan en jullie weten nu wat er mis is »


Link is niet lesbisch, dus die wil echt geen pot op z'n gezicht.



weetje • weetje

Hackers hebben in de ruwe data van de game teksten gevonden die de toekomstige toevoeging van een 'in-game winkel' bevestigen waarmee je nieuwe levels zult kunnen downloaden. Met andere woorden: de kans dat Smash eindelijk DLC gaat krijgen, is errug groot!

met deze game. Dan is het nu tijd voor fanboy Samuel om de review af te maken, want GODSKOLERE WAT IS DEZE GAME GEWELDIG! Smash koop je immers uiteindelijk niet voor de singleplayer; Smash koop je omdat het een van de beste multiplayer-franchises ooit is. Het origineel op de N64 heeft de tand des tijds echter niet goed doorstaan. Melee had een uiterst ongebalanceerde selectie personages, en Brawl speelde te defensief. En dit vierde deel? Dat heeft al die problemen opgelost.

"Geniaal op elk front, maar fysiek nèt effe iets te beperkt."

Zo zijn de 49 (!) speelbare personages allemaal goede, bruikbare vechters, zelfs (vooral!) de zwaardere personages die in Brawl nog geen deuk in een pakkie boter sloegen. Ganondorf? Sneller dan ooit en hij kan z'n zwaard eindelijk gebruiken! Bowser? Wellicht een van de beste vechters, nu. Nieuwkomer Pac-Man? Heerlijk uniek en onvoorspelbaar. Duck Hunt Duo? Zo hilarisch om mee te spelen dat hij de aankoop bijna in z'n eentje rechtvaardigt. Wie had ooit verwacht van die klotehond te gaan houden!?

Evolutie

Natuurlijk bevat ook dit deel weer enkele 'klonen', maar daarvan zijn eigenlijk alleen Lucina en Dark Pit storend. Terugkerende kloon Dr. Mario is bijvoorbeeld juist fijn om er weer bij te hebben omdat hij Mario's moveset uit Melee heeft, wat hem anders maakt dan zijn loodgieter-equivalent.



Raadseltje: welke hond is gek op lolly's en andere zoetigheid? Snoep dog



Als je 'm upgrade, krijgt Megaman een roze pakje en wordt ie Megamandy...

Dit soort details maken de game meer dan slechts een kleurrijke partygame en stuwen het naar diepgaand, competitief niveau. Kijk bijvoorbeeld naar Bowser Jr., die in de Koopa Clown Car vecht: als je de wagen raakt, dan doet je aanval 75% schade, maar raak je Junior direct, dan is dat een fijne 125%. Het is een detail dat niet eens in de handleiding staat, maar de game zoveel meer competitieve potentie geeft! Ook zijn de blast zones (het gebied off-screen waarin je 'sterft') vergroot, zodat potjes net iets langer duren dan in voorgaande delen. Hierdoor zijn gevechten in de lucht en bij de randen nu bijna net zo belangrijk als op de grond. Dit soort veranderingen maken Smash 4 heel erg 'eigen'. En ook beter! Dit is is geen Brawl 2.0, maar de perfecte evolutie van zijn drie voorgangers, ook wat de online netcode betreft. Daarmee is deze vierde generatie Smash multiplayer wat mij betreft de allerbeste, zowel voor de casual speler als de pro.

weetje • weetje

Deze game is grafisch zo hoogwaardig dat het alles van je 3DS zal eisen. Dit zorgt er echter wel voor dat het sociale netwerk Miiverse niet tijdens het spelen opgeroepen kan worden, aangezien de handheld niet genoeg geheugen heeft om dat er nog eens bij te draaien. De toekomstige New 3DS zal dit wél kunnen.

Goud?

Waarom deze game dan toch geen Gold Award heeft gekregen? Nou, vanwege de eerder genoemde mankementen dus, maar ook vanwege het feit dat deze game duidelijk onlosmakelijk verbonden is met z'n grotere broer. Super Smash Bros. for 3DS houdt zich in, vooral qua singleplayer-content, omdat het eigenlijk vooral een knechtje is van de Wii U-versie die eind dit jaar verschijnt.

Het grootste compliment dat ik deze 3DS-versie daarom kan geven is dat het in feite de draagbare versie is van de game die records gaat breken, critici versteld zal doen staan en uiteindelijk wél de opgepoetste Gold Award gaat claimen: Super Smash Bros. for Wii U.

Betekent dit dat je deze kleinere game mag overslaan? Welnee. Dit spel heeft er immers voor gezorgd dat ik met Wario's atoomruft zowel Pikachu als Mega Man van het scherm heb gescheten, en dat terwijl ik zelf op de pot zat. Dat is een zin waarvan ik nooit had gedacht dat ik 'm ooit zou schrijven, maar ook eentje die het breken van mijn 3DS bijna rechtvaardigt.

R.I.P. ICE CLIMBERS

Deze vierde generatie Smash Bros. bevat een bonte verzameling nieuwkomers, zoals de snelle Pokémon Greninja, de futuristische zwaardvechter Shulk en de sexy godin Palutena. Wat de veteranen betreft, is echter niet iedereen aanwezig. Ness-kloon Lucas, Fox-kloon Wolf, Pokémon Squirtle en Ivysaur, Solid Snake en het Ice Climbers duo zijn er helaas niet bij. Lucas en de twee Pokémon begrijp ik wel (vooral nu Charizard goed tot z'n recht komt) maar Wolf mis ik nu al vanwege z'n toch wel unieke speelstijl.

Extra pijn doet de afwezigheid van de populaire Ice Climbers, die geschrapt zijn omdat de 3DS-architectuur moeite heeft met de kunstmatige intelligentie van deze twee-eenheid. En dat Snake er niet inzit? Dat vindt iedereen een gemis. En niemand die weet waar het aan ligt. Zou Nintendo mot hebben met Kojima of Konami?



En dat kleine wapen, moet dat in die enorme schede? Samuel z'n seksleven in een notendop.

SCORE 89

Je moet Super Smash Bros. for 3DS zien als Stephen Hawking: werkelijk geniaal op elk front, maar fysiek nèt effe iets te beperkt. Nog eventjes, Smashers... dan verschijnt Einstein ten tonele!

SAMUEL



Tien uur, maar wie letterlijk alles wil verzamelen, is met gemak een uurtje of vijftig-zestig bezig. En de multiplayer? Oneindig houdbaar, net als bij z'n voorgangers.

10+ UREN



BASICS

FIGHTER/PARTYGAME
SORA, LTD + NAMCO BANDAI GAMES / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



FIFA 15

GOLD AWARD

Feyenoord - Ajax, het kampioenschap als inzet. De Amsterdammers moeten winnen, Feyenoord heeft aan een gelijkspel genoeg. De perfecte omstandigheden om FIFA 15 eens goed aan de tand te voelen. Dus Graddus: schiet EA de bal wederom in de kruising?



Raadseltje: welke rechtsbuiten van PEC Zwolle is een groot fan van de trainer van PSV?
Jody LuCocu.

REVIEW

XBOX ONE | XBOX 360 | PS4 | PS3 | Wii U | PS VITA | PC

Ik kijk omhoog. Daar, ver boven de uitzinnige fans, staat het in koeienletters op het scorebord: 0-0 / min. 89. Verdomme. Zó oneerlijk! De hele wedstrijd was ik beter. Ik liet de bal rondgaan, van verdediging naar middenveld, van middenveld naar aanval. Strooide met steekpassjes. Penetreerde de zestien. Nam het doel onder vuur. Maar altijd stond daar die dwaas van een Kenneth Vermeer. In zijn eerste seizoen als Feyenoorder groeit hij boven zichzelf uit... en word ik waarschijnlijk geen kampioen.
Hoop en vrees gieren door mijn aderen. Als ik toch nog één doelpunt zou kunnen maken. Emotie. FIFA 15 in een notendop.

Moment van genialiteit

Alleen: hoe? Een stiftje over de verdediging is uit den boze. Dat werkt bijna niet meer. Een afstandschot? Kan, maar waar de bal voorheen altijd wel binnen de palen belandde, moet je er nu echt voor zorgen dat ie perfect voor je voeten ligt. Dankzij de agressieve A.I. geen sinecure. Een voorzet vanaf de flanken dan? Hmmm, die Vermeer is natuurlijk de langste niet. Alleen heb ik Milik in de punt, met het fysiek van een vogelverschrikker. Dat gaat 'm ook niet worden.
Nee, ik ben aangewezen op een bevlieging. Een moment van genialiteit. Een aanval waarbij alles samenvalt, en ik in een split-second de juiste keuze maak. Net als in het echt. FIFA 15 in een notendop.

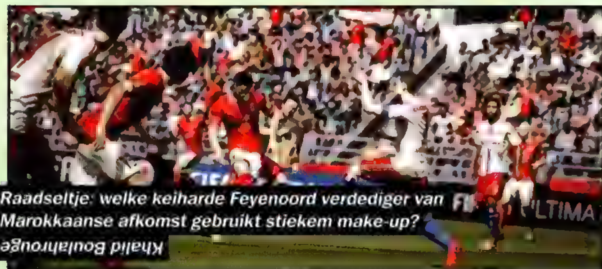


Raadseltje: welke Ajax-verdediger zeikt altijd over de kwaliteit van de grasmat?
Joël WateenslechtVeldman

"Het publiek veert op. Emotie. FIFA 15 in een notendop."

Sexy voetbal

Maar kijk dat veld nou. Door de zware regenval en bijna negentig minuten voetbal is de mat in een soort modderpoel veranderd. Op zich een schitterend gezicht, alleen killing voor sexy soccer. Zucht, moet ik me er dan maar bij neerleggen? In mijn ooghoek is het Rotterdamse publiek al een feestje aan het vieren. Voor het eerst in vijftien jaar weer kampioen. NEE! DAT NOOIT!!!



Raadseltje: welke keiharde Feyenoord verdediger van Marokkaanse afkomst gebruikt stiekem make-up?
Khalid Boulahrouge

Mijn blik richt zich op het doel. Van Beek en Mathijsen lijken reusachtig. Vermeer groter dan de goal. Fuck. De mensenmassa zet nog één keer aan: *'Hand in hand, kameraden...'*. Fokking sfeervol. FIFA 15 in een notendop.

Precies de juiste vaart

De bal ligt bij Klaassen. Is dat wanhoop in zijn ogen? Kom op, Davy. Blijf bij de les! El Ghazi gaat diep; ik pass de knikker in z'n loop mee. De man met de flair van Ronaldo maar de kwaliteiten van eeehm... El Ghazi, zet aan voor een dribbel. Wilkshire hapt, en met een vloeiende beweging sleep ik de bal naar rechts: Ruimte. Serero vraagt, maar Milik maakt de loopactie. Ik wacht even, waardoor Van Beek op het verkeerde been staat. Driehoekje. Door de natte mat krijgt het leer precies de juiste vaart. Milik neemt aan, Mathijsen komt op hem afstormen. Met een klein tikje leg ik de bal voor m'n linker. Nu. Schieten! Via een been maakt het speeltuig een vreemde carambool. Vermeer duikt. Het publiek veert op. Ik zit op het puntje van mijn stoel... FIFA 15 in een notendop.



weetje • weetje

Ongekende controle. Veel betere keepers. Intuïtiever team-management. Geen glitches en easy goals meer. Uitgebreidere FUT en Career. Sfeer bij de vleet. Okay, FIFA 15 is dan wellicht geen revolutie, maar een winnend team heeft ook geen grote veranderingen nodig, toch?

SCORE 91

FIFA 15 is zonder twijfel de meest realistische, meeslepende en sfeervolle footie die ik ooit gespeeld heb. De leukste ook? Mmmm... PES 2015 weet wat het te doen staat!

GRADDUS



Alsof je een seizoenkaart voor alle clubs in Europa hebt.

24/7 UREN

3

BASICS
FOOTIE
EA CANADA / EA SPORTS
1 - 2 SPELERS
25 SEPTEMBER 2014



FIFA-VETE







Een nieuw seizoen, een nieuwe kans voor Graddus en Tjeerd om zich minstens een jaar lang tot FIFA-koning te kronen. Wie gaat er met de zege vandoor, en wie moet de redactie-plee schoonlikken? De baklappen brengen de bal aan het rollen...

Zo, Tjeerd. Al een beetje bijgekomen van de pandoering in World Cup Brazil? Ja, het was walgelijk wat je liet zien, maar ik ben de beroerdste niet: je krijgt kans op revanche in FIFA 15! Alhoewel, kans... Jij bent nog in staat de hoofdingang van de ArenA te missen als je er twee meter vandaan staat.

Zucht... Ik snap dat je op wraak zint nadat ik je de afgelopen jaren alle hoeken van het veld heb laten zien in het door jou zo geliefde PES. Maar goed, jij hebt nu een week lang met FIFA 15 gespeeld voor de review en ik heb twee potjes op Gamescom gedaan, da's inderdaad wel een soort van eerlijk. Weet je wat, ik heb net een kleuterklas laten kleien op de redactie-WC; ze hebben volgens mij Stonehenge nagebouwd op de bril. Degene die verliest, mag het met blote handen schoonmaken! Hèhè.

You're on, ouwe bruinsmarcheerder. Alleen niet janken als straks je handjes onder de peuterpoep zitten. Best-of-nine doen? Verliezer kiest de competitie. En als geboren loser, mag jij natuurlijk beginnen. Hmmm, Ajax? Neem ik PSV.

Fuck, 1-2 verloren, nadat ik twintig kansen heb verprutst en jij twee keer op doel schiet :-(

Pfff. Snel verder dan maar. Ik kies Engeland, Chelsea. Jij City? Lafaard, die hebben de duurste selectie ter wereld!



Je blijft maar met excuses komen, hè? Laat ik het dan maar gewoon zeggen, ik heb eerlijk gewonnen! Ai, daar ga je er vandoor met de winst in El Cashico, geflatteerd uiteraard: twee reboundgoals voor jou, een fantastische solo voor mij. Ik trakteer het publiek op spektakel, maar jij bent meer de Mourinho onder de gamejourno's.

De volgende pot dan, de Noord-Ierse derby: jouw Sligro Rovers tegen FC Pats van mij - al schijnen die net hun beste spits verpatst te hebben.

Uuuhm, meneer vergeet voor het gemak even de 4-1 oorwassing met Real tegen Barca? Maar echt, het hadden er tien moeten zijn. En dat je tegen Sligro Rovers de zege steelt (hihi), ach. Of ik nu all-out-attack speel of de bus parkeer, ik domineer.

Koekoek! Daar is de volgende al: 2-1 in la derby Portugesa, Porto - Benfica.

En win ik nu ook Wolfsburg - Schalke nog? Damn dude, dit gaat simpeler dan ik dacht... Tjeerd? Tjeerd??? Ah, ik zie 't al, je zit in de put. En zo meteen met je vingers in de spetterschijt, muhahaha. Matchpoint! Inter - Milan.



Okay, ik geef toe, dat oefenen heeft je geen windeieren gelegd. Toch blijf ik erbij, met de kont in de pot counteren en de helft van de goals uit rebounds? Misschien moet je dat Godenzonen-shirt toch maar effe uittrekken, nepneus! Johan Cruijff zou op je graf schijten nadat ie een fluwelen revolutie op je aars los had gelaten.

Ah shit, gaat ie weer, 1-2... ben ik er toch ingetuind! Het is gewoon niet mijn dag, blijkbaar.



Wanneer is het ooit WEL jouw dag dan? En mij betichten van met m'n kont in de pot hangen? Jij zit zo meteen met je vingertjes in de pot, hahaha.

Anyway, de eindbalans: 5-2 voor mij. Of, zoals we dat in Amsterdam zeggen: niks bijzonders. Tjeerd jongen, succes met poep ruimen. Helemaal omdat Wouter net met een opgelucht gezicht van het toilet terugkwam :-)

Kak!



TJEERD VS. GRADDUS: DE WEDSTRIJDEN



Ajax - PSV	2–1
Manchester City - Chelsea	1–3
Real Madrid - Barcelona	1–4
FC Pats - Sligro Rovers	3–2
Benfica - Porto	1–2
Schalke 04 - Wolfsburg	0–1
AC Milan - Internazionale	1–2



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

Na twee delen uit de stal van Gearbox geeft uitgever 2K het Borderlands-stokje over aan 2K Australia voor een tussendeel. Nino heeft de serie hoog in het vaandel staan en zocht uit of het hier uitmelkerij betreft, of dat de frisse blik van de Ozzies de serie nieuw leven inblaast.



De Borderlands-serie combineert al sinds 2009 loot-elementen uit RPG's als Diablo met de gameplay van shooters als Halo. Een gouden combinatie die een groot succes bleek; de serie werd miljoenen keren verkocht en is de best lopende franchise uit de 2K-stal.
Zo'n succesformule leent zich natuurlijk uitstekend om uitgemolken te worden, en aangezien Gearbox te druk was, besloot de uitgever om 2K Australia te vragen een derde deel te ontwikkelen.
Borderlands: The Pre-Sequel! (officieel met uitroepteken, inderdaad) is de eerste titel die de Australiërs van 2K helemaal zelf maken, al dan niet onder het toeziend oog van Gearbox. Heel ambitieus is het allemaal niet, dit tussendeeltje voor de vorige generatie consoles en de PC, maar het resultaat mag er best wezen.

CLASSES

Ook in The Pre-Sequel! krijgt de speler weer de keuze uit vier verschillende classes. Meest opvallende toevoeging is de speelbare Claptrap, maar ook de andere drie classes zijn heel tof uitgewerkt. Ik speelde het meest met Wilhelm, een dikke sloper met een baard (jaja) die twee vliegende drones tot zijn beschikking heeft.

Knappe Sjaak

Zoals de titel al doet vermoeden, speelt dit derde deel zich ergens in de vijf jaar tussen de eerste en de tweede game af. We volgen Handsome Jack, de badguy uit deel 2, nadat zijn ruimtebasis over is genomen door foute gasten.
Aan jou de taak om Handsome Jack bij te staan in het terugwinnen van de basis, om vervolgens de Vault op Elpis (de maan van de planeet uit de eerdere delen) te openen.
Rode draad van het verhaal in deze Pre-Sequel! is de ontwikkeling van Handsome Jack. Aan het begin van de game is hij een goedgezinde gast met narcistische trekjes, maar zoals spelers van Borderlands 2 weten, moet dat in de loop van de game veranderen. Ik zal je de rest van het verhaal besparen (want, niet zo boeiend) maar de dialogen zijn van hoge kwaliteit en de karakterontwikkeling van Jack wordt erg goed beschreven.
Ook de humor is van goed niveau. Waar Borderlands 2 een beetje te ver doorschoot met domme internet-grapjes en geforceerde punchlines, heeft dit derde deel een veel betere balans tussen serieus en humoristisch.

Ademnood

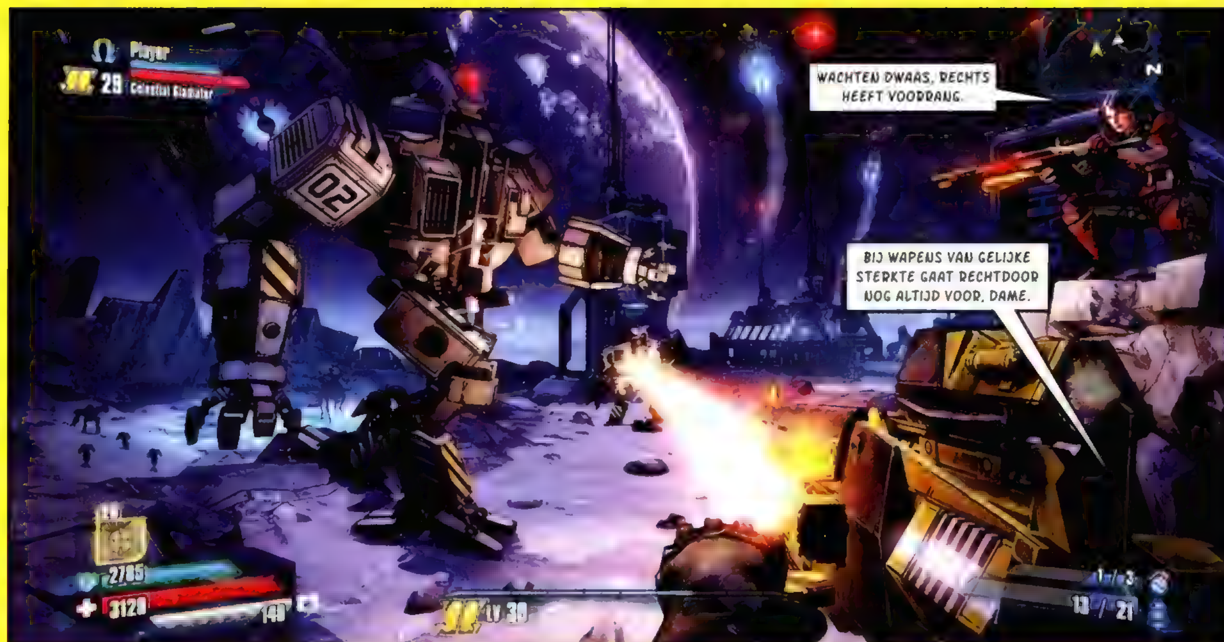
Zoals gezegd speelt The Pre-Sequel! zich af op de maan van Pandora. Net als op onze eigen maan zit er



geen zuurstof in de atmosfeer en is zwaartekracht slechts in beperkte mate aanwezig.
Om te kunnen overleven wordt de speler voorzien van een speciale helm waar een kleine zuurstofreserve in kan worden opgeslagen. Deze reserve moet regelmatig bijgevuld worden door op zuurstof-geisers te staan, door speciale zuurstofkoepels te activeren of door simpelweg in gebouwen te schuilen.
Normaal gesproken heb ik een ontiegelijke bloedhekel aan dergelijke tijdsdruk. Ik trok het al niet in de onderwaterlevels in de eerste Sonic-games en heb het daarna nooit leren waarderen. Ik was dan ook huiverig toen ik hoorde dat Borderlands zo'n zelfde mechaniek kreeg, maar gelukkig valt het in de praktijk wel mee. De druk van de immer aflopende zuurstof is nog altijd kut, maar gelukkig zijn er genoeg oplaadpunten voorhanden, is het opladen zelf zo gepiept en heeft je zuurstofmasker genoeg capaciteit om een paar minuten mee te gaan.

weetje • weetje

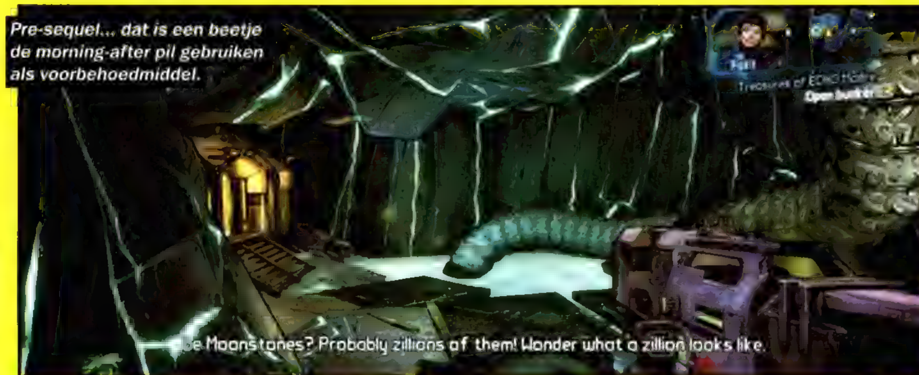
De acteur die de rol van de Gyro Captain in Mad Max 2 en Jedediah the Pilot in Mad Max: Beyond Thunderdome speelde, speelt ook een rolletje in The Pre-Sequel!. De Mad Max-films waren een belangrijke inspiratiebron voor de Borderlands-serie, geen toeval dus.



Buttslam

Naast het zuurstofgebrek beschikt de maan ook over minder zwaartekracht. Hierdoor kan je twee keer zo hoog springen en een buttslam uitvoeren, waarmee je in een klap een groepje vijanden uit kan schakelen. Dat double jumpen is gaaf, helemaal omdat het ervoor zorgt dat de omgevingen veel meer hoogteverschil hebben dan die in voorgaande delen.
Helaas is de buttslam een stuk minder nuttig. Doordat je erg dichtbij je tegenstanders moet komen om deze move uit te voeren, is hij maar zelden bruikbaar en vergat ik zelfs regelmatig dat ik die optie had. Geldt ook voor de melee-attack trouwens.
Ook nieuw in The Pre-Sequel! zijn de laserwapens en de cryo-damage. Met name de laserwapens zijn heel vet en vormen een leuke toevoeging aan de bestaande wapentypen.
Mr. Torgue is overigens minder blij met de toevoeging van de laserwapens en laat gedurende de game zijn ongenoegen over de moderne geweren regelmatig blijken.
De cryo-damage is eveneens een geslaagde toevoeging. Deze modifier zorgt ervoor dat wapens uit alle categorieën vijanden kunnen bevriezen zodat ze vervolgens met een welgeplaatste melee attack kapot geklapt kunnen worden.

"Een uitstekend zoethoudertje totdat Gearbox de serie naar de nieuwe generatie consoles brengt."



Pre-sequel... dat is een beetje de morning-after pil gebruiken als voorbehoedmiddel.

Herhalingsoefening

Met het zuurfstofgebrek, de double jump, de buttslam, de laserwapens en de cryo-damage heb ik overigens wel álle vernieuwingen genoemd die 2K Australia heeft weten te implementeren. Op die veranderingen na is The Pre-Sequel! dan ook vooral een herhalingsoefening die meer aanvoelt als een zeer uitgebreide DLC dan als de volgende stap die de serie nodig heeft.
Dit lag natuurlijk geheel in de lijn der verwachtingen voor een last-gen tussendeel gemaakt door een andere studio, maar een beetje jammer is het wel.





SCORE 79

Borderlands: The Pre-Sequel! is vet maar wel meer van hetzelfde. Een uitstekend zoethoudertje totdat Gearbox de serie naar de nieuwe generatie consoles brengt.

NINO



Na ruim dertig uur heb je de mainquest wel uit, maar dan zijn er nog meer dan genoeg sidequests om je mee te vermaken.

30+ UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER / RPG
2K AUSTRALIA - GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

IN DE LINKERHOEK... PLATINUMGAMES-FANBOY SAMUEL!

BAYON

REVIEW

Wii U

'Oh, wow. Oh, wow. Oh, wow.' Dat waren de laatste woorden van wijlen Steve Jobs, maar het waren ook de kreten die ik regelmatig uitte tijdens het spelen van Bayonetta 2. Niet dat me dat verbaasde, als kenner van het oeuvre van ontwikkelaar PlatinumGames.



Wist je dat Bayonetta een zus heeft die hartstikke dik is en alleen maar patat eet? Dat is Mayonetta.

Stiekem ging ik er al vanuit dat Hideki Kamiya en de zijnen wederom een game zouden uitbrengen waar m'n zintuigen van op tilt zouden slaan. In 2009 deden ze dat immers al met de eerste Bayonetta, vorig jaar met The Wonderful 101 en nu dus wéér met Bayonetta 2. Niemand maakt spektakel zoals PlatinumGames dat doet, al helemaal niet in een game waarin je de hemel, de hel en alles daartussen afreist om korte metten te maken met iedereen die er om vraagt (of niet). De 'Platinum-regel' is ook hier weer van toepassing: elke normale baas in deze game had met gemak een eindbaas kunnen zijn in een andere videogame. PlatinumGames, baby.

"Mozes op een snorfiets, wat is het allemaal geweldig."

Ademruimte

Bayonetta 2 is een game waarin je met een geile donder van een heks engelen en demonen ter grootte van een huis afslacht met bijvoorbeeld zwepen in je handen en kettingzagen aan je voeten. Vervolgens kun je diezelfde kettingzagen gebruiken als rolschaatsen en wegrijden, hahaha. Gewoon, omdat het kan. Omdat het er cool uitziet.

Het is een game waarbij je teruggaat in de tijd, om samen met je moeder in een speciale 'heksen-mecha' (ja, dat is een ding) mee te knallen in een grootse oorlog tussen de Lumen-wijzen en de Umbra-heksen. Het slaat helemaal nergens op, maar Mozes op een snorfiets, wat is het allemaal geweldig.

Het is een game waarin je met slechts twee knoppen een heel scala aan combo's weet te produceren die, naarmate de game vordert, steeds toffer worden. En gevarieerder. En gigantischer. En, man, het gaat zo snel. Sneller dan in bijvoorbeeld Devil May Cry 3. Tenzij je 'Witch Time' gebruikt, natuurlijk, want slechts tijdens het bevredigende slow-motion krijg je een beetje ademruimte.

Inferno

Ja, de combat in deze game is hectisch, snel en over de top, maar ook dusdanig strak en lekker dat ik geen andere hack & slash-game kan bedenken die dit overtreft. Zelfs het bejubelde Bayonetta 1 (die in sommige edities meegeleverd wordt!) voelt net iets trager en heeft minder 'oomph' dan dit korthaarige vervolg.

En de vermakelijke maar haast verplichte 'voertuigelvels'? Die lijken gelukkig iets minder prominent aanwezig dan in het vorige deel.

Het enige minpunt vond ik dat het gedeelte in Inferno, wat toch minstens een derde deel van de game beslaat, qua leveldesign veel eentoniger en lelijker overkwam dan de rest van de game... vooral in vergelijking met de eerste helft, die zich afspeelt in de oogstrelende stad Noatun en op de bijbehorende berg Fimbulventr.

Maar dat verandert gelukkig niets aan de werkelijk messcherpe gameplay, waardoor ik minstens elke vijftien minuten hardop bleef zeggen: 'Oh, wow. Oh, wow. Oh, wow!' Kan PlatinumGames niet gewoon elke game maken?



Die schoenen met pistolen zijn volgens mij de enige soort waar mijn vrouw géén paar van in haar kast heeft staan.



weetje • weetje

Dit keer kun je Bayonetta ook online co-op spelen. Helaas geldt dat niet voor het hoofdspel, je vecht in aparte gebieden waartoe je toegang krijgt door in het hoofdspel speciale kaarten te verzamelen. De verzamelde Halo's kun je vervolgens weer aan goodies spenderen in de story mode.

ETTA 2

GOLD AWARD

EN IN DE RECHTERHOEK... NINTENDO-FANBOY JURJEN!

Er is mij gevraagd Bayonetta 2 als Nintendo-fanboy te beoordelen. Lastig, want Nintendo maakt dit soort games niet. Kwalitatief staat Bayonetta zeker op gelijk niveau met Link en Mario, maar inhoudelijk is dit spel toch wel heel andere koek.

Final Fight op de SNES, Viewtiful Joe op de GameCube, No More Heroes op de Wii, natuurlijk hebben derde partijen in de loop der jaren best wat brute loop-en-vechtspellen voor Nintendo-systemen uitgebracht. Dus laat ik Bayonetta 2 dan maar in die traditie plaatsen.
Mijn beste mede-Nintendo-fans, een game als Bayonetta haal je in huis voor de gevechten. En een beetje voor de toffe dimensie waar je doorheen kunt trekken. Maar het meeste voor de gevechten. Laat dat duidelijk zijn.

"De beste gevechten die je ooit in een game beleefde."

ALS IK EEN LIJKKIST ZIE, MOET IK ALTIJD AAN EEN CONDOOM DENKEN. ER ZIT OOK EEN STIJVE IN, ALLEEN KOMT IE NIET MAAR GAAT IE...

Overweldigend

Soms zie je in Bayonetta nog amper wat er gebeurt, met al die flitsende vijanden, razendsnelle, balletachtige vechtbewegingen, explosies, bloedklodders, lichtstralen, bewegingsgolven, wapperende haren en rondvliegende lichaamsdelen die het beeld vullen.
Het mooie is dat je binnen al die overweldigende toestanden toch meester van de situatie kunt blijven. Je vijanden kondigen hun aanvallen namelijk behoorlijk duidelijk aan, dat pik jij bewust of onbewust op om op het juiste moment te ontwijken, zodat de vertragende Witch Time begint, waardoor je de ruimte krijgt je vijand hard te treffen en magie te sparen voor de allerbruutste, compleet gestoorde moves.
Hoe groot en gruwelijk je vijanden ook mogen zijn en worden, uiteindelijk blijf jij als Bayonetta de hardste en wreedste. Het ultieme gevoel van controle in krankzinnige chaos voelt machtig en magisch.



Ik kon laatst ineens m'n nek niet meer bewegen... zat m'n sleutelbeen op slot.

Zieke geesten

Een ander sterk punt van Bayonetta is haar dimensie. De wereld waar je rennend, springend, vliegend, surfend, paardrijdend, sluipend als een panter en zwemmend als een slang doorheen trekt, is wisselend gebaseerd op aarde, hemel en hel, maar die plaatsen zijn toch weer heel anders dan toen je ze in andere games bezocht.
Hetzelfde geldt voor de vijanden. Er zit wel eens een reuzenspin of centaur-achtig wezen tussen, maar zelfs die zijn zo macaber en origineel vormgegeven, dat je gaandeweg verliefd wordt op de ontwerpers bij Platinum, of in elk geval bijzonder veel respect krijgt voor hun zieke geesten. Tel daarbij de apart sprekende en redenerende menselijke personages, en je betreedt met de stoïcijnse superheks Bayonetta (die uiteindelijk toch nog iets van kwetsbaarheid toont) een volstrekt onlogische dimensie die zo consistent goed is uitgewerkt, dat je er toch in gaat geloven.

Kritiek

Dan wat kritiek. Ten eerste zijn er naast de full-motion filmpjes ook weer verhalende scènes met stilstaande in-game beelden. Die zijn niet echt fraai en vaak te langdradig. Ik miste op dat soort momenten het hoge tempo en overweldigende entertainment dat de rest van het spel typeert.
Wat je ook als een nadeel zou kunnen zien, is dat er ten opzichte van de voorganger wat minder te verkennen en puzzelen valt. Puzzels waarbij je moet nadenken zitten er al helemaal niet meer in.
Dus Nintendo-fan, laat je niet misleiden door de vrij te spelen kostuums van Link en Samus. Er zijn nog steeds wel wat kleine verzameldingetjes die je aansporen je omgevingen eens wat beter te verkennen, maar uiteindelijk draait alles om de gevechten.
Let wel: de beste gevechten die je ooit in een game beleefde. ✪



weetje • weetje

In het hoofdavontuur kun je via blauwe portalen naar aparte levels met speciale uitdagingen reizen, de zogenaamde Muspelheim-kamers. Hier kunnen de échte Bayonetta-bikkels zich bewijzen voor de hoogste beoordelingen.

SCORE 92

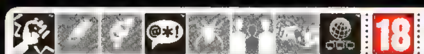
Van welke ontwikkelaar of console je ook fan bent, dit is gewoon het meest ultieme loop-en-vecht-spel op de markt. Als fan van dat genre moet je 'm in elk geval hebben.

SAMUEL & JURJEN



Na een uur of dertien heb je de game uitgespeeld, maar er zijn plenty extra's & collectibles, en de herspeelwaarde is sowieso hoog.

13 UREN



BASICS

LOOP-EN-VECHTSPEL
PLATINUMGAMES / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
24 OKTOBER 2014

MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

Middle-earth: Shadow of Mordor is een duistere, grimmige en sinistere game, inclusief ranzigheid, zwart bloed en bruut lelijke orks. Wouter vraagt zich af of de bedenker van Midden-aarde, de redelijk optimistische hippie J. R. R. Tolkien, deze donkere meuk wel goedgekeurd zou hebben...

REVIEW

PS4 | PS3 | XBOX 360 | XBOX ONE | PC

DE HELD: TALION



Ja... Talion. Ta-li-on. De naam vind ik niet... heel bijzonder, nee. Ik had een Ranger van Gondor niet zo genoemd. HA! Ja, natuurlijk... ik snap wel dat de naam van 'lex talionis' vandaan komt, dat 'oog om oog' betekent... Ik ben een professor in de taalkunde, potverdorie! Maar toch, geen sterke naam zoals Theoden, Eomer of Thranduil. Dat...DAT zij namen, zeg! Jaah... En die situatie met z'n zoon... dat hij het gebroken zwaard van z'n overleden zoon gebruikt... Ja, dat is wel mooi. Dat maakt een verhaal goed, hè? Vader en zoon relaties... Dat hoort erbij... Voor de rest is Talion... tja, een beetje... hoe zal ik het beleefd Brits zeggen... een *wonky* Aragorn, nietwaar? Weet je wat hij wel kan gebruiken? Een pijp! Ja, een pijp... zo... in z'n mond. Ik hou wel van een goede pijp. Heerlijk hoor! Een goede pijp is nooit weg.

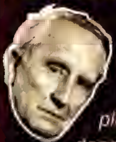


DE WERELD



Oh, dit moet Mordor voorstellen, ja? Ah, oké... op die manier. Nou kijk, het is wel... ja... ongeveer zo troosteloos als ik het had bedacht. Mordor is grauw en vies en duister en, ja... dat is het allemaal wel, hè? Met die scherpe rotsen, spuitende geisers en donkere luchten en ellende... Nee, dat hebben ze prima gedaan. Maar goed, je weet wat ik heb gezegd, he? 'One does not simply walk into Mordor.' En die Talion, die blijft maar lopen in Mordor! Rennen zelfs! Knap, hoor... Ik zou er toch niet willen zijn... zo lang rond lanterfanteren in het rijk van Sauron... Nee, nee, mij niet gezien. Vooral omdat er zo weinig bomen zijn. Ik voel me enorm aangetrokken tot bomen. Ik zou wel eens willen weten wat een boom nou zoal denkt... Prachtig, hoor, een boom!

DE ORKS



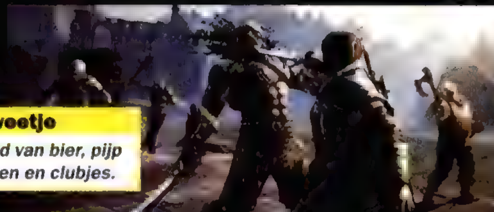


Wat mensen volgens mij niet meer echt weten... is dat ik de ork heb uitgevonden. Jazeker, en de hele wereld liep ermee weg! Tja... elke *plonker* van een fantasy-schrijver deed er weer iets anders mee... maar deze lelijkerds? Pfoei, die had ik zelfs niet kunnen bedenken! ... Jaja, ze hebben lelijk genomen en het naar een gloednieuw niveau gebracht! Mijn idee van orks was altijd dat ze platte neuzen hadden... en lelijke, schuine ogen en een wijde, grote smoel... Heel smerige versies van Mongolen, heb ik het genoemd. Nee, dat is niet oké, dat ik dat zei... Maar dat kon toen nog, in de jaren '60. Toen kon je nog gewoon een racist zijn, hoor. Ja, deze orks, die moeten echt een clubje beginnen. Een club van oerlelijke *pillocks*. Ik hou wel van een goede club op z'n tijd... jazeker. Prachtig, hoor, om in een clubje te zitten!

DE ACTIE



Zo! Wat een bloed... Die Orks mogen wel lelijk zijn, maar ik krijg bijna medelijden met ze, zeg! Sjongejonge... Ik krijg er een beetje dorst van, weet je dat? Weet je wat ik wel kan gebruiken? Een biertje! Ja, een biertje... ZO... in m'n mond. Ik hou wel van een goed biertje op z'n tijd. Heerlijk hoor!





weetje • weetje
Tolkien hield van bier, pijp roken, bomen en clubjes.



weetje • weetje
Check pu.nl/ShadowofMordorReview voor een review met minder Tolkien erin.

SCORE 85

Shadow of Mordor biedt brute, naar smerig neigende actie, genoeg collectibles, upgrades en andere free-roaming snufjes om je hooked te houden en zelfs, wat nog de grootste verrassing is, een sterk verhaal. Niet per se een blinde aanschaf voor Tolkien(-fans), maar een dijk van een hardcore titel.

WOUTER



Tolkien zou het nog geen twee uur volhouden, maar jij vast wel twintig.

20 UREN



BASICS

FREE-ROAMING ACTIEGAME
MONOLITH/WARNER BROS
1 SPELER
OUT NOW

DRIVECLUB



Al maanden geleden werd er op de redactie gefantaseerd over hoe cool het zou zijn om in Driveclub met de Power Unlimited crew andere clubs uit te dagen. Florian ging samen met Tjeerd en Nino aan de bak, maar hield er een dubbel gevoel aan over.



Als ik Florian begrijp, is Driveclub ondanks al het uitstel, van de regen in de drup beland.

Stel, iemand maakt je lekker met verhalen over de heerlijkste hamburger ter wereld. Elke keer als hij of zij 't over die hamburger heeft, loopt het water je in de mond... En dan, na vele maanden, is het zover: je kan er eindelijk je tanden inzetten! Maar dan blijkt die hamburger gewoon een klef McDonalds-exemplaar, waarvan je er al honderden achter je kiezen hebt. En dat is precies wat er mis is met Driveclub!

Perfecte mix

Wat Driveclub verschrikkelijk goed doet, is de handling van de auto's. Driveclub heeft de perfecte mix gevonden tussen simulatie en arcade gameplay en het is werkelijk een feest om met die scheurijzers over het wegdek te glijden. Het stuurt echt als een beest, en ik zeg bij deze hardop dat Driveclub de standaard zou moeten worden voor racegames in het sim/arcade segment. Ik overdrijf niet, de besturing is fantastisch!

De graphics zijn op het eerste gezicht al okay, maar later ga je het detail in de game meer en meer waarderen. Schaduw en lighting effects zijn prachtig, de bandensporen blijven altijd staan, blaadjes vliegen tegen je voorruit, de vlammen slaan uit je uitlaat en de vonken dansen onder de auto vandaan als je over een hobbel rijdt.

Tot zover niks te klagen, maar



Florian kreeg er in ieder geval geen remsporen in z'n broek van...

dan komen we aan bij het belangrijkste onderdeel van Driveclub...

Gebakken lucht

In Driveclub draait het om clubs die je kunt vormen met je PSN vrienden. Het idee achter de game is dat er een gigantische community ontstaat, waarin clubs over de hele wereld strijden om de nummer 1 piek in de leaderboards.

Volgens de makers van de game zouden er allerlei manieren zijn om rivaliserende clubs uit te dagen, maar ik kan nu al zeggen dat dat voor het grootste gedeelte PR is. Een typisch gevalletje van gebakken lucht!

Een club mag uit maximaal zes personen bestaan en iedereen verdient punten voor zijn club. Je kunt gewoon in je eentje racen, of je kunt afspreken met je club members om met z'n allen een rondje te racen. Dit is niet anders dan in al die andere racegames waarin je een lobby maakt en je vrienden een invite stuurt. In Driveclub is het zelfs een stapje minder!

Teleurstelling

Je kunt namelijk geen lobby maken en zelf bepalen op welke track je wil rijden, met welke auto, op welk tijdstip en zelf je instellingen bepalen. In plaats daarvan moet je kiezen uit een random event, je inschrijven voor de lobby en daar wachten tot er genoeg spelers zijn. Het is zo ontzettend omslachtig en super karig dat al snel pijnlijk duidelijk wordt dat Driveclub, ondanks meerdere malen uitstel, nu nog steeds niet af is.

Zodra je de zeepbel doorprikt, is Driveclub niet meer dan een dertien in een dozijn racegame met een soortgelijk systeem als Autolog in de Need for Speed games.

Dat is niet erg, maar als je zo hoog van de toren blaast dat je game het racegenre een schop onder z'n hol gaat geven en je

> **"Het is een leuke racegame maar dat hele clubgebeuren komt nog niet goed uit de verf"**

vervolgens met een 'wel aardige game' komt, is de teleurstelling groot. Die McDonalds hamburger is stiekem best lekker, maar er zijn echt wel smakelijkere exemplaren te koop.



En het lijkt zelfs of de game juist op het gebied van de multiplayer nog 'achterlicht'...

REVIEW
PS4

SCORE 78

De besturing van de auto's is subliem en daardoor zal iedereen lol beleven aan deze PS4 exclusive, maar het is niet de heilige graal waar we allemaal op hoopten. Het is een leuke racegame maar dat hele clubgebeuren komt nog niet goed uit de verf

FLORIAN



Na tien uur heb je de singleplayer races wel op goud staan en dan ga je nog effe online, maar alleen omdat de wagens zo heerlijk sturen.

10+ UREN



BASICS

RACEGAME
EVOLUTION STUDIOS / SONY
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

ALIEN: ISOLATION

Wouter, fervent liefhebber van popcultuur-referenties en sciencefiction (AKA: een geek), is ervan overtuigd dat je een game prima kan reviewen door hem te ontleden, in stukjes te hakken en elk stukje met een ándere film of game te vergelijken. Zijn eerste proefkonijn: Alien: Isolation.



ALIEN: ISOLATION = 41% ALIEN

Dit zal vast niemand verbazen! De vijanden, de stijl, de talloze referenties; alles komt natuurlijk rechtstreeks uit die fantastische scifi-thriller/horror uit 1979. Dat het verhaal ook bijna rechtstreeks gekopieerd is, zal voor sommige Alien-fans een mooie ode zijn, maar anderen kunnen het misschien als een iets te lompe rip-off beschouwen. Mensen die niets met Alien hebben? Move along, nothing to see here!

ALIEN ISOLATION = 34% DEAD SPACE

Zeker, Creative Assembly en SEGA hebben handig de indruk gewekt dat Alien: Isolation meer is dan een gewone survival horror-game in space, want 'er is maar één alien' en 'je bent een hulpeloos klein meisje dat zich moet verzetten tegen een schier onoverwinnelijke tegenstand', etc.
Al spelend zal je er echter achter komen dat deze game ontzettend veel gemeen heeft met Dead Space, en dat hoofdrolspeelster Amanda Ripley helemaal niet zo hulpeloos is. Ze verzamelt namelijk een enorm arsenaal aan wapens en andere gadgets en is daarnaast, net zoals Isaac Clarke uit Dead Space (en haar moeder, Ellen Ripley uit de Alien(s)-films), een engineer die precies weet hoe de lompe elektronica en retro-scifi systemen in ruimtestations en -schepen in elkaar zitten.
Dat betekent dat je een groot deel van de game heen en weer rent om techneutische dingen te doen, zoals generators aanzetten, 'beta cores' inschakelen, snijbranders gebruiken en geinige minigames spelen om beveiligingen te omzeilen, alles om ervoor te zorgen dat je uiteindelijk kan ontsnappen.
Dit is bijna letterlijk hoe je in Dead Space bezig werd gehouden, hoewel alles dit keer een veel minder hightech sausje heeft. Wat overigens geen kritiek is, want deze game is PRACHTIG, mede dankzij de retro scifi stijlkeuze.

ALIEN: ISOLATION = 14% GRAVITY

De film Gravity, waarin astronaut Ryan Stone een extreem stressvolle tijd in space meemaakt, is een aanrader voor elke scififan... eh, hoewel het niet zozeer een sciencefiction film is, omdat het zich niet in de toekomst afspeelt.
In Gravity geldt Murphy's Law harder dan ooit, want alles dat mis kán gaan met de ruimtestations en -shuttles waarin hoofdrolspeelster Sandra Bullock zich begeeft, gaat ook fucking hard mis. Systemen weigeren, meteorieten slopen de boel en de ene ramp dominoot in de volgende.
Zo ook in Alien: Isolation, dat zich voor een groot gedeelte op een ruimtestation afspeelt dat allang op een intergalactische schroothoop gedumpt had moeten worden. Verwacht oogverblindend mooie explosies, op likkebaardende mooie wijze likkende vlammen en rondvliegend ruimteschroot in een bizar mooi heelal.

ALIEN: ISOLATION = 6% 2001: A SPACE ODYSSEY

Het grootste deel van de stijl in Alien: Isolation is natuurlijk gebaseerd op Ridley Scott z'n beste film ooit, maar Creative Assembly heeft ook overduidelijk met een schuin oog naar de Stanley Kubrick-klassieker 2001: A Space Odyssey gekeken...
Zo kan je een HAL 9000-achtige 'super'computer spotten en regelmatig heeft de game dat langzame, slaapverwekkende wat die (overigens meer dan briljante) film ook heeft.



Zeker als ie sluipt, hoor je deze Alien vrijwel niet. Dan kun je beter te maken hebben met een Boeren Alien die op klompen loopt.



GODSAMME, IK ZOU DAT GEILE SLETJE WEL EENS HELEMAAL UIT ELKAAR WILLEN TREKKEN, EN HAAR ZO KEIHARD WILLEN VULLEN DAT HET ZAAD UIT D'R OREN KOMT

VOLGENS MIJ ZIT IE NU EEN HEEL LIEF COMPLIMENTJE VOOR ME TE BEDENKEN. ZUCHT... HET IS TOCH ZO'N ROMANTISCHE MAN...

ALIEN: ISOLATION = 3% RYSE: SON OF ROME

Dit lijkt niet echt een compliment, maar geloof me, dat is het wel. Ryse is namelijk de enige game die ik kan verzinnen die grafisch net zo consequent strak, mooi en indrukwekkend is. Hoewel Alien: Isolation Ryse qua schaduw- en lichteffecten nog net effe weet te overtreffen. Gruwelijk mooie titel dit!

ALIEN: ISOLATION = 2% ALIENS

Naar het einde van de game toe sluipt er steeds meer van James Camerons sublieme vervolg op Alien de game binnen. Meer mag ik er niet over zeggen om een spoiler-mijnenveld te omzeilen, dus eh... had ik al gemeld hoe buitensporig MOOI deze game is?

weetje • weetje
Check pu.nl/AlienIsolation-Review voor een review met minder ontleding.

SCORE 80

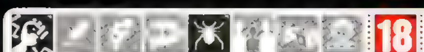
Een bloedmooie game waarin de saaie momenten bijna altijd worden gecounterd met bloedstollende spanning of kaakopenklappend spektakel. Alleen aanschaffen als je van scifi houdt, je het leuk vindt om dikke, lompe knoppen in te drukken en je geen aversie hebt tegen bovenstaande games en films.

WOUTER



Creative Assembly weet de speelduur tot een riante lengte te rekken, door steeds weer shit te laten misgaan.

27 UREN



BASICS

SURVIVAL HORROR
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA
1 SPELER
OUT NOW

FORZA HORIZON 2

De eerste editie van het Forza Horizon-festival was een ronkend succes. Inmiddels zijn we twee jaar verder, en heeft Graddus wel weer zin in een met sportwagens en pitspoezen gevulde mini-vakantie. Alleen: is het ticket die zestig euro waard?





Ik hoorde laatst van een ballonvaarder die was opgestegen zonder vergunning. Het werd z'n dood. Bij een controle viel ie namelijk meteen door de mand.



Buiten spelen voor grote jongens...

XBOX ONE REVIEW

Voor Forza Horizon 2 gaan we naar Europa; Zuid-Frankrijk en Noord-Italië om precies te zijn. Een excellente keuze, want er zijn in mijn ogen veel te weinig games die zich op ons continent afspelen. Het leukste daarvan is de herkenbaarheid: iedereen die wel eens met z'n tentje aan de Méditerranée heeft gestaan, heeft direct de vakantievibe te pakken.

En die vibe is zonder twijfel het sterkste punt van Horizon 2. Werkelijk overal op de gigantische map is wel wat te zien of te doen. Een fraai vergezicht over de Toscaanse heuvels, bijvoorbeeld, met op de achtergrond de kerktoren van San Giovanni, een vervallen schuur met daarin een onbetaalbare oldtimer, of anders gewoon een flitspaal waar je met dik driehonderd voorbij ehm... flitst.

Puntensysteem

Forza Horizon 2 zit niet alleen tjokvol content, ook het rijden voelt heerlijk. Het is een arcade open world, zodat je je geen zorgen hoeft te maken over schade of andere onzin waar je op vakantie helemaal geen zin in hebt. Desnoods snij je gewoon een stuk af via een wijngaard of lavendelveld! Toch wil dat alles niet zeggen dat Horizon 2 geen uitdaging kent, dankzij het ingenieuze puntensysteem staat er wel degelijk een straf op brokkenpiloterij. Het maakt de dynamische dag/nachtcyclus en weersomstandigheden meer dan een - zéér sexy - cosmetisch foefje.

Vakantiewerk

Ook fijn is dat je om de haverklap wordt beloond met nieuwe shizzle. Een versgelakte bolide hier, een polsbandje om aan volgende races mee te mogen doen daar. Na elk level omhoog kun je zelfs effe aan een gokkast slingeren. Credits vliegen je om de oren. Echt, de eerste uren van Horizon 2 voel je je als een kind in een snoepwinkel. Of eigenlijk: een volwassene op vakantie.

Maar dan, een uurtje of tien later, ben je plots kampioen. En heb je een wagenpark waar zelfs Mario Balotelli jaloers van wordt. Wat nu? Verder grinden in de 168 cups? Voor de 426e keer een rondje door de straten van Saint-Martin? Nee, om eerlijk te zijn, was ik er op een gegeven moment wel klaar mee. Het begint na een tijd te veel als werk te voelen - iets waar de eerste Horizon ook last van kreeg. En dat, lieve lezertjes, kan nooit de bedoeling van vakantie zijn...

> **"Werkelijk overal op de gigantische map is wel wat te zien of te doen"**

Favo Forza Horizon 2 Hotspots

3. Montellino
Pittoresk bergdorpje vol smalle steegjes. Voor de gevorderde coureur even uitdagend als aantrekkelijk.

2. Castelletto
Monaco schittert in Horizon 2 door afwezigheid, maar het knusse Castelletto is een prima alternatief.

1. Nice
De mondaine badplaats is dé blikvanger van Forza Horizon 2. Vooral de boulevard is een toeristische trekpleister!

weetje - weetje
Snel levelen? Sprint tijdens races dan niet meteen naar de koppositie. Met een paar wagens voor je is het veel makkelijker om dikke puntencombos te scoren!



Raadseltje: deze Nederlandse autocoureur is nooit de weg kwijt.
Tom Tom Coronel.

SCORE 82

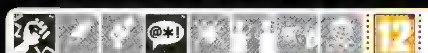
Meer nog dan de eerste editie, geeft Forza Horizon 2 je dat fantastische vrijetijdsgevoel. Vooral met wat foute Eurohouse op de autoradio. Jammer alleen dat zelfs de vetste festivals en vakanties na een tijdje gaan vervelen...

GRADDUS



Na tien uur topvermaak ben je Horizon-kampioen. Wat volgt is een optionele, alsook tergende grind naar 1000 GS/Platinum.

10-50 UREN



BASICS
RACEGAME
PLAYGROUND GAMES / MICROSOFT STUDIOS
1 - 12 SPELERS
OUT NOW



CIVILIZATION BEYOND EARTH

OFFICIEUZE REVIEW*

PC

"Huh? Een review zonder cijfer hoe kan dat nou weer?", mopperde Wouter. "Tja, embargo's, leer ermee leven", gromde Ed schouder ophalend. "Maar, daar verzinnen we wel wat op", gniffelde Jan.



De bedenker van Civilization, Sid Meier, schijnt ooit een hond te hebben gehad die hij ook Sid noemde. Dat beest is z'n hele leven nauwelijks van z'n plaats geweest.

Civilization, wauw, die serie gaat al lang mee. Ik weet nog toen ik mijn eerste blaadje maakte...

Ed, please! Niet weer die verhalen uit je ouwe doos.

Inderdaad, die serie loopt al sinds Ed z'n eerste haren begon te verliezen, maar de zaken in Beyond Earth liggen wel effe een tikkie anders dan we gewend waren. Het is nu eens niet de geschiedenis herschrijven, maar een nieuwe wereldorde stichten in de verre toekomst. In C: BE (Civilization: Beyond Earth) hebben we de aarde opgefokt, en trekken we met z'n allen naar de sterren.

En daar voorbij!

Voorrang

Lijkt het op XCOM? Lijkt het op XCOM? Lijkt het op XCOM?

Eeh? Nee, niet echt. Aan de basis van C: BE ligt Civilization V maar de game is veel minder voorspelbaar. De vaste tactieken uit Civ werken hier niet langer, omdat de game je al vrij vroeg vraagt keuzes te maken. Wie en wat neem je mee naar de nieuwe planeet? Kies je voor wetenschappers, soldaten of economen? En welke technologieën krijgen voorrang?

Ik hoop dat mijn teksten voor de PU een keertje voorrang krijgen.

Aanpassen

Afhankelijk waar je landt op de planeet, moet je je direct aanpassen aan de situatie. De lokale flora en fauna kan agressief zijn of juist heel chill, en dat maakt verschil. Als je landt in een bolwerk van happende aliens, is het handig dat je je leger op orde hebt. Kom je terecht in een land van melk & honing, dan kun je je beter eerst focussen op economie.

Ik hou niet van melk, wel van kwarktoetjes gek genoeg.

Alsof je nog niet genoeg last hebt van (de dreiging van) aliens, heb je ook nog te dealen met concurrenten. Nadat je geland bent, komen er expedities naar jouw planeet toe, en heb je vervolgens rekening te houden met vier andere menselijke groeperingen. Iedereen hangt bovendien een van de drie levensovertuigingen/Affinities aan: Supremacy, Harmony of Purity.

Ebony?

And Ivory?

Grapjassen.

Affinities

Bij Supremacy draait alles om technologie, bij Harmony wil je in harmonie leven met de planeet en de aliens en bij Purity wil je de menselijke kennis en aardse gewoonten opdringen aan de nieuwe wereld.

Dit alles hangt nauw samen met het tech web. Je hebt niet langer een tech tree maar een web, waardoor je veel vrijer je utopia kunt inrichten.

Door het onderzoeken van specifieke technologieën en het uitvoeren van opdrachten, verdien je XP waarna je naar een volgend niveau stijgt. Zo kun je veel vrijer dan voorheen schaven aan hetgeen jij belangrijk vindt voor je nieuwe samenleving.

"De game is veel minder voorspelbaar. De vaste tactieken uit Civ werken hier niet langer"

Buitenaards leuk

Dus? Een aanrader?

Ja, wat vind je er nou van, Jan? Je stukkie is bijna af en ik heb nog nergens een waardeoordeel gelezen!

Door de pittige moeilijkheidsgraad, de open structuur van de game en de invulling van het tech web, is Civilization: Beyond Earth een stuk minder voorspelbaar dan voorheen. Daarnaast is de game simpelweg een stuk uitdagender door de agressieve opstelling van de aliens. Dat maakt C: BE buitenaards leuk!

*GEEN CIJFER?

Dit is een review zonder cijfer omdat het pijnlijke toeval wil dat het embargo van deze game twee dagen ná het verschijnen van de PU lag. Twee freaking dagen! Zelfs ons charmeoffensief bij uitgever 2K om wereldwijd de allereerste exclusive review te mogen plaatsen, vond geen genade. Het uiteindelijke cijfer lees je dus op pu.nl.



Ooit kocht ik de eerste Civilization, en zei ik tegen m'n vriendinnetje dat ik Civ had. Ze schreeuwde meteen: "dat krijg je alleen als je bent vreemdgegaan", en ze maakte het uit.

SCORE

Civilization: Beyond Earth wijkt af van de gebaande paden en dat doet de serie goed. Het inspelen op steeds weer andere situaties maakt de game ook een stuk uitdagender dan z'n voorgangers in de franchise.

JAN



Door de open structuur van ontwikkelen, verschillende ideologieën en de variabele plek waar je belandt, is C: BE feitelijk oneindig speelbaar.

50+ UREN



BASICS

RTS
FIRAXIS / 2K GAMES
1 - 4 SPELERS
24 OKTOBER 2014

HACK 'N' SLASH

Je bestuurt een poppetje dat bij elke zwaardslag 'ha!' zegt. Dat poppetje heeft puntoren en draagt een groen mutsje. Als je een schatkist opent, hoor je een blij melodietje. Nou, zei Zelda-fanaat Jurjen, dan is Hack 'n' Slash dus een game voor mij.


Als je puntoren hebt, heb je dan ook een scherper gehoor?

De eerste tekst in het spel luidt 'It's dangerous to hack 'n' slash. Be brave.' Wanneer je eenmaal begint te avonturieren, ontdek je in het westen de Infinite Woods, een bos dat zichzelf blijft herhalen. En zo blijft de game op speelse manieren naar de allereerste Zelda verwijzen. Maar voordat je denkt dat Hack 'n' Slash een gemakzuchtige Zelda-kloon is, nee, nee, nee, dat is het allerminst. In deze action-adventure van Double Fine (die club van Tim Schafer, bekend van Psychonauts, The Cave en Broken Age) hanteer je namelijk een van de origineelste, machtigste, spelbepalendste wapens ooit: een USB-zwaard waarmee je de game kunt hacken.

Vijanden manipuleren

Inderdaad, je kunt met je USB-zwaard de game hacken. Maar de mogelijkheden daarbij zijn (gelukkig!) beperkt. Om te beginnen kun je alleen voorwerpen en figuren hacken die van een USB-poort zijn voorzien. Als je bijvoorbeeld een gesloten deur met je zwaard hebt geraakt, kun je bij de optie OPEN kiezen voor FALSE of TRUE. Kies je voor TRUE dan is de deur open. Zo simpel begint het. Maar de aantallen hackbare eigenschappen en opties van objecten nemen snel toe. Naast blokken, bosjes en apparaten kun je ook vijanden manipuleren. Je kunt bij een bewaker bijvoorbeeld de FACTION veranderen van BAD naar GOOD, waarna hij jou met rust laat en eventuele vijanden aanvalt. Dé manier om in deze game eindbazen te verslaan. Het idee van 'het spel manipuleren' komt ook terug in andere verzamelbare voorwerpen, zoals een hoed die verborgen informatie zichtbaar maakt en een apparaat waarmee je de tijd kunt versnellen en vertragen. Zonder dat het spel je bijstaat met uitleg of wegwijzers moet je al die mogelijkheden benutten om de puzzels op je pad te kraken.

> **"Uiteindelijk wil ik gewoon de speler zijn, niet de programmeur."**

Oude Zelda's

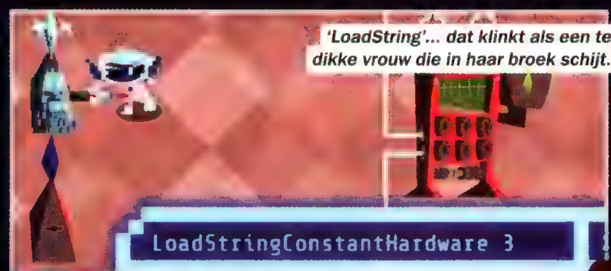
Waar de nieuwste Zelda's vaak doorslaan in het uitleggen en aanwijzingen geven, grijpt Hack 'n' Slash terug op de 'zoek het zelf maar uit'-mentaliteit van de allereerste Zelda. Je kunt bijvoorbeeld heel gemakkelijk aan een puzzel beginnen zonder dat je het voorwerp bezit wat nodig is om die puzzel te kunnen kraken. Dat kan frustratie opleveren, maar het dwingt je ook om goed na te denken. En misschien toch nog wat te backtracken, je omgeving wat beter te verkennen, en de mogelijkheden van je verzamelde voorwerpen nog eens nader te beschouwen. De open, niet sturende opzet van het spel en behoorlijk complexe puzzels zal liefhebbers van de oude Zelda's en Lufia-spellen deugd doen. Daarbij voelt het hacken verfrissend magisch en spannend, vooral als je tot oplossingen komt die je voor je gevoel 'zelf hebt bedacht'. Je leert gaandeweg zelfs een beetje programmeren, wat nooit kwaad kan. Al begint de game op dat vlak uiteindelijk wel een beetje door te slaan.

Hels karwei

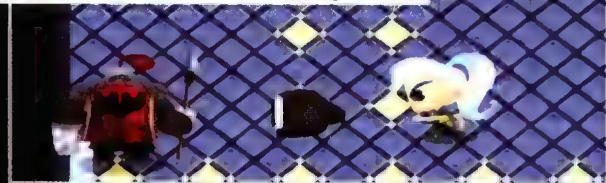
De eerste uren zat ik heerlijk ontspannen te experimenteren met de bijzondere hack-mogelijkheden, waarbij ik de vage collision detection en iets te grauwe graphics misschien wel opmerkte, maar me er nauwelijks aan stoorde. In de tweede helft worden de hack-puzzels echter zó complex, dat ik veel ervan alleen kon passeren door de oplossingen op internet op te zoeken. En ook al had ik zo'n puzzel op zo'n manier 'opgelost', dan nog begreep ik 'm niet. Van ontspannen puzzelen werd vorderen een hels karwei. Tja, en dan gaan die vage collision detection en iets te grauwe graphics ook irriteren. Als het de bedoeling van Double Fine was op dat oude, magische, avontuurlijke 'zoek het zelf maar uit'-gevoel van de eerste Zelda terug te halen, dan zijn ze daar in de eerste helft van het spel glansrijk in geslaagd. Maar in de tweede helft zijn ze er een beetje in doorgeschoten. Uiteindelijk wil ik gewoon de speler zijn, niet de programmeur. ✪

weetje • weetje

Het prototype van Hack 'n' Slash werd in 2012 gemaakt als onderdeel van Double Fine's Amnesia Fortnight-evenement, een soort pitch van diverse ideeën waar spelers op konden stemmen. Hack 'n' Slash kreeg de meeste stemmen.



'LoadString'... dat klinkt als een te dikke vrouw die in haar broek schijt.


Het verhaal gaat dat toen de uitvinder van de USB stick overleed, ze zijn kist in een graf lieten zakken. Toen het niet paste, draaide ze zijn kist om en probeerden ze het nog een keer.

SCORE 78

De combinatie van een Zelda-achtige opzet en de mogelijkheid je omgeving te hacken, blijkt ijzersterk in de eerste helft van dit avontuur. In de tweede helft werd er wat het programmeren betreft iets te veel van me verwacht. Kijk maar of je het aandurft!

JURJEN



Wanneer je af en toe een oplossing van internet haalt, doe je hier zo'n zeven uur over. Anders aanzienlijk langer.

7 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
DOUBLE FINE
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

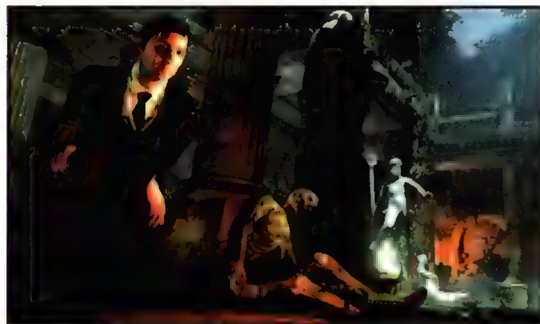
OMDAT DE AVONDEN WEER LANGER WORDEN

GEEF DE PIJP NIET AAN MAARTEN



Titel: Sherlock Holmes: Crimes and Punishments
Platform: PC / PS3 / PS4 / Xbox 360 / Xbox One
Prijs: Van 39 tot 65 euro

Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy, Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring, Sherlock Holmes: The Awakened, Sherlock Holmes versus Arsène Lupin, Sherlock Holmes versus Jack the Ripper en The Testament of Sherlock Holmes... je kan wel zeggen dat de Iers-Oekraïense indie-ontwikkelaar Frogwares een zwak heeft voor de wereldberoemde detective.



De nieuwste telg uit de adventure reeks is Sherlock Holmes: Crimes and Punishments en die plaatst je wederom in de rol van de pijprokende en deducerende speursneus uit Londen. **Je mag zes cases oplossen, waarvan er drie okay zijn en drie waanzinnig leuk.**

De game kent de nodige LA Noir elementen waarbij het interviewen van getuigen en verdachten een grote rol speelt. Net als in de recente films, heeft Holmes zeer goed ontwikkelde zintuigen hetgeen zich vertaalt in focus (bepaalde voorwerpen lichten op), Holmes' verbeelding (je ziet datgene wat had kúnnen gebeuren) en tijdvertragingen waardoor je kunt inzoomen bij personen om extra info en belangrijke clues en leads te ontdekken. **Met name de interviews met personages zijn zeer gedetailleerd en grafisch indrukwekkend.** Erg leuk is ook het gegeven dat je nooit aan het handje wordt genomen. Je ontwikkelt verschillende theorieën en uiteindelijk zal je keuzes moeten maken en conclusies moeten trekken... en die kunnen verkeerd zijn. Het is daarmee nooit 'game over', maar je zult moeten leven met de consequenties. Heel vervelend is het feit dat de game technisch rammelt: tergende laadtijden, storende onzichtbare muren en flikkerende lichteffecten voorkomen een hogere score voor Holmes. Maar als er ergens een Watson in je huist, pak dit misdaadmysterie dan toch maar even mee.

SCORE:



VEEL VOOR VEEL



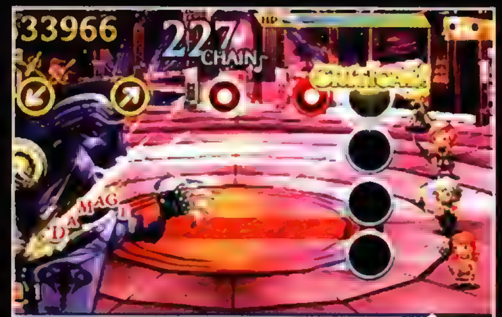
Titel: Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

Ik schrok wel effe, toen ik zag dat Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call veertig euro kostte. Dat is **veel geld voor een ritmemuziekspel.** En dan is het ook nog eens een direct vervolg op het in 2012 verschenen Theatrhythm Final Fantasy, een spel waarvan me vooral de verschrikkelijke, onskipbare tutorial en de overdreven hoeveelheid DLC zijn bijgebleven. Het was dan ook met meer afkeer dan enthousiasme, dat ik aan TFFCC (ook nog eens een kuttitel) begon.



Gelukkig begint TFFCC niet met een niet te skippen tutorial maar met een paar razendsnel skipbare uitlegschermen. Die uitleg had ik ook helemaal niet nodig, zo bleek toen ik de Music Stages indook, door de tientallen direct beschikbare tracks bladerde en de Battle-muziek uit Final Fantasy III begon te spelen. Bij een rood rondje moest ik op het juiste moment tikken, bij geel in een richting wrijven, bij groen vasthouden. Wie heeft daar nou uitleg bij nodig? Toch ben ik in een later stadium wel degelijk nog even in de uitlegschermen gedoken.

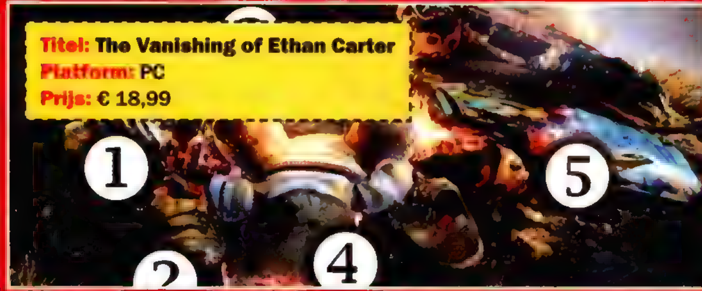
Wie aan TFFCC begint, doet dat natuurlijk door de favoriete muziekstukken uit zijn/haar favoriete FF-games te spelen. Elke keer dat je zo'n nummer hebt voltooid, krijgen je poppetjes ervaringspunten en kunnen ze in level stijgen, maar je wordt spelenderwijs ook beloond met items, nieuwe tracks, nieuwe personages, nieuwe opties, speciale kaartjes, nieuwe spelstanden en weet ik veel wat. Dat voelt goed. Ik bedoel, het voelt goed om zo'n geliefd



nummer netjes te voltooien. En het voelt goed om steeds zo rijkelijk beloond te worden. **Zo ben ik me gaandeweg TFFCC steeds beter gaan voelen.**

Waarom ik uiteindelijk toch nog in de uitlegschermen ben gedoken? Nou, dat deed ik toen ik de Quest Medleys en Versus Mode had vrijgespeeld, en even precies wilde weten hoe ik mijn gezelschap van vier lichtkrijgers voor die standen kon optimaliseren. Zo kun je bij personages bepaalde eigenschappen veranderen of hen verzamelbare kaartjes toewijzen om hun parameters te boosten. Het zijn die lichte RPG-aspecten die het spelen van

JOEHOE, ETHAN?



Titel: The Vanishing of Ethan Carter
Platform: PC
Prijs: € 18,99



Exploratiegames waarin de speelwereld zelf een hoofdrolspeler is, zijn hip. We zagen het bij Dear Esther en bij Journey, en **de wereld als één grote puzzel** is eveneens van toepassing op het volgend jaar te verschijnen Everybody's Gone To The Rapture. Met name die laatste lijkt nogal wat raakvlakken te hebben met The Vanishing of Ethan Carter.

Jij speelt Paul Prospero: een paranormaal begaafde detective die in Red Creek Valley het hoe en waarom omtrent de verdwijning van een jongetje onderzoekt. De verdwijning lijkt niet op zichzelf te staan want de streek wordt geplaagd door een serie gruwelijke moorden. Nog geen paar minuten in de game, en **je struikelt bijna over twee afgehakte, bebloede benen.** Erg handig dus dat Paul beschikt over de gave om het verleden op te roepen en via spookachtige beelden zaken te reconstrueren. Het is zaak om hints te verzamelen en onderzoek te doen in een opvallend stille en lege wereld. Dat maakt de game nooit 'fucking scary' maar wel ongemakkelijk en onheilspellend.

Het verhaal wordt je voorgeschoteld middels stukjes papier, gedachten van Paul zelf, in beeld springende woorden en stilstaande spookbeelden die betrekking hebben op een moord. Met name die spookbeelden zijn interessant. Het komt er op neer dat je verschillende gebeurtenissen, scènes zo je wil, in de goede volgorde moet plaatsen om **de ware toedracht van een bepaalde gruweldaad in beeld te krijgen.** Een beetje à la Murder Soul Suspect maar hier word je wat minder aan het handje genomen. Sterker, de game laat je redelijk vrij om te gaan en te staan in de ronduit prachtige wereld van Red Creek Valley waarbij je makkelijk dingen over het hoofd ziet. Het betekent het nodige back-tracken maar uiteindelijk vind je alles wat je moet vinden.
Dan heb je toch zeker 4 à 5 uur intens genoten van de prachtige beelden en gedetailleerde vergezichten, terwijl er meer dan eens de nodige rillingen over je ruggengraat hebben gelopen. Brrrr...

SCORE:



DE TOVENAAR IS NIET ZO TOF



Titel: Gauntlet
Platform: PC
Prijs: € 19,99



Niemand wil de Tovenaar zijn. **De besturing van de Tovenaar is namelijk irritant.** Je bestuurt hem als in een twin stick shooter, alleen moet je steeds weer je magiesoort kiezen door twee knoppen achter elkaar in te drukken. Dat maakt hem een veel stroevere gast dan de Elf, die je ook twin stick shooter-stijl bestuurt, maar daarbij gewoon eindeloos pijlen blijft vuren.

Gauntlet is de zoveelste remake van Gauntlet, de arcadegame die je al in 1985 co-op met vier verschillende strijders door kerkers liet trekken. Dat werkt in 2014 nog ongeveer hetzelfde. **Beetje sleutels, goud en voedsel pakken, je medespelers soms helpen, soms pesten, en vooral lekker hakken, hakken, hakken...** wat toch het lekkerst gaat met de twee melee-characters. De Warrior is wat je ervan verwacht, gewoon een lekker bruut hack & slash-figuurtje. De Valkerie is ook niet mis, met haar dash-aanval en Captain America-achtige werpschild.
Je ziet opmerkelijk veel Valkyries, als je online gaat in dit vier-speler-spel... dat overigens vooral door gezelschapjes van drie spelers wordt gespeeld. Omdat niemand dus de Tovenaar wil zijn.

OORDEEL:



JAMMER VAN DIE CRAPPY TOVENAAR.

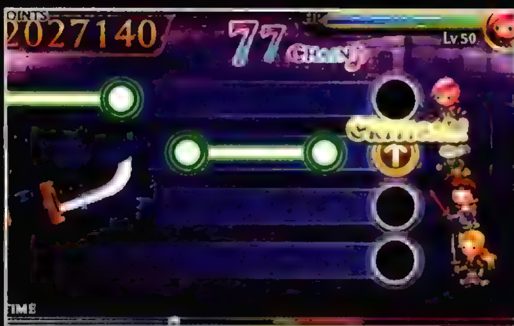
SIMS PART 4: SIM HARDER!



Er was zoveel gejank omtrent de release van **The Sims 4** ('Geen zwembaden!' 'Geen kleuters!' 'Geen poepseks!'), dat velen bevooroordeeld de game afzeken. Maar ik heb lang genoeg doorgespeeld om door de aanvankelijke teleurstelling heen te werken, en uiteindelijk tot de ontdekking te komen dat The Sims 4 helemaal niet zo kut is als de weggesloopte features doen vermoeden!



Lees meer: pu.nl/TheSims4Review

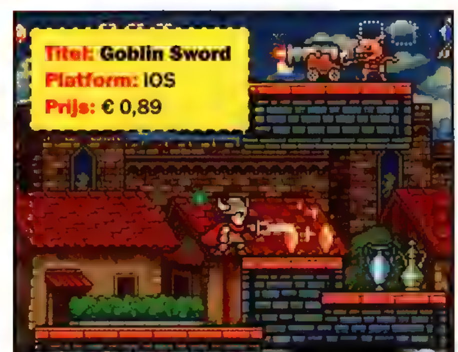


TFFCC boven een ordinair ritmemuziekspel uittillen. En de muziek is ook niet mis, natuurlijk.
Wees niet bang dat je favoriete tracks er niet tussen zitten, met maar liefst 221 muziekstukken uit alle Final Fantasy games, inclusief spin-offs als Mystic Quest, Tactics & Crystal Chronicles, komen die vanzelf beschikbaar. Het hoge aantal tracks (drie keer zoveel als in de voorganger) is kenmerkend voor de enorme hoeveelheid content en mogelijkheden die je met TFFCC in huis haalt. **Veertig euro is veel geld, maar TFFCC is het waard. Al blijft het een kuttitel.**

SCORE 80

OLD SKOOL SCHATTEN VERZAMELEN





Titel: Goblin Sword
Platform: iOS
Prijs: € 0,89

Word je één keer door een vijand geraakt, gaat er een hartje bij je af. **Eén keer tegen een fucking vis aanlopen en pats, weer een hartje weg.** En in het begin heb je er maar drie! Niet zo vreemd dus dat ik mijn zuurverdiende muntjes al snel omwisselde voor een talisman die ervoor zorgde dat de heart-drop kans bij verslagen vijanden iets groter wordt.
Je doet er bovendien goed aan om diezelfde munten snel om te wisselen voor een beter zwaard want met dat lullige zwaardje waar je Goblin Sword mee begint, schiet het niet echt op.

Dit op en top retro vormgeven platform-action-adventure doet oude SNES-tijden herleven. Denk Ghost 'n Goblins en je zit behoorlijk in de richting. De basic gameplay is eveneens traditioneel: ontdoe een koninkrijk van monsters en gespuis, spring over puntige staken, val niet in ravijnen en ontwijk lastige vallen en obstakels.
De game is pittig maar niet te. De levels zijn kort, maar als je alle schatten en kristallen wil verzamelen, ben je wel effe bezig. En als je af bent, mag je ieder (mini)level weer helemaal van voor af aan beginnen. Over old skool gesproken. Goblin Sword is een game die je makkelijk over het hoofd ziet in de immer uitdijende App Store, maar **als je als retro-head 89 eurocent te missen hebt, mag je jezelf dit niet ontzeggen.**

OORDEEL:



RADIOACTIVE: A FALLOUT STORY



Jij mazzelkop. Mocht je te jong zijn om de gloriedagen van de westerse RPG bewust meegemaakt te hebben, tijden waarin games zoals Baldur's Gate, Planescape: Torment en Fallout welig tierden, dan krijg je nu een herkansing! Dankzij Kickstarter kunnen we de tijd totdat The Witcher 3 en Dragon Age: Inquisition uitkomt namelijk prima vullen, met titels zoals Divinity: Original Sin (check Alie's review via pu.nl/DivinityOriginalSinReview) en nu dus Wasteland 2; **het vervolg op de game die eigenlijk de voorloper is van Fallout...**



Maar hoe men vroeger gerommeld heeft met de rechten op de Wasteland franchise, waardoor die game uit 1988 opgevolgd werd door een titeltje genaamd Fallout in plaats van Wasteland 2, dat is niet belangrijk. **Wat wel belangrijk is, is dat Wasteland 2 in vrijwel alles op Fallout lijkt.** Het heeft dezelfde post-apocalyptische setting, dezelfde zwartgallige humor en dezelfde turn-based, isometric view gameplay.
Het ziet er gelukkig wel een stuk beter uit dan die game uit 1997, hoewel je ook geen technische wonderen hoeft te verwachten; de eerder genoemde Divinity: Original Sin oogt een stuk indrukwekkender. Maar fuck dat, want deze game draait puur om de RPG-ness...

Wasteland 2 heeft praktisch alles wat je zou verwachten van een geslaagd rollenspel: keuzes die invloed hebben op het verhaal, vrijheid in wat voor volgorde je de vele missies doet, uitdagende combat, een goed geschreven verhaal plus boeiende lore, HEUL veel loot en natuurlijk een verslavend level-systeem. Je kunt zelfs vast komen te zitten als je niet goed oplet, iets wat bij huidige, big budget free roaming-rollenspelen natuurlijk NOOIT mag gebeuren! Niet gevreesd, want mocht het je overkomen, je kunt altijd besluiten je knapzak te pakken en een missie in een ander gebied te doen.

Wasteland 2 klopt aan bijna alle kanten, het enige dat ik miste was wat meer interactie en drama met je groepsgenoten, iets dat je bijvoorbeeld in Bal-

TUSSEN KUNST EN GAMES





Titel: Murasaki Baby
Platform: Vita
Prijs: € 9,99

"Welkom bij de zoveelste aflevering van Tussen Kunst en Games! Onze gast is dit keer meneer Gurarini, die eerder werkte aan Killer 7 en No More Heroes, en nu een game heeft gemaakt over zijn baby."
"Een baby, ja. Een baby en haar hartvormige ballon. Je bestuurt beide niet met knoppen maar met je vingers op het touchscreen. Ondertussen kun je ook nog op het achterste touchscreen wrijven en tikken, bijvoorbeeld om vijanden af te leiden, goed he?"
"We hebben het even geprobeerd, maar kwamen door die gekunstelde besturing niet echt lekker in het spel. **Het voelde een beetje als het vingeren van twee droge kutten**, meneer Gurarini."
"Dank, dat is sowieso een terugkerend thema in mijn werk. Het was mij ook niet zo zeer te doen om de meeslepende gameplay, mijn focus lag op de esthetische ervaring en het concept, dat gaat over kinderangsten en kwetsbaarheid."
"Het ziet er inderdaad allemaal wel kunstig uit, en er zitten zeker interessante situaties in het spel. Maar toch, waarom staan de hoofden van de baby en andere personages omgekeerd op hun rompen? Is dat niet wat al te veel gek doen om het gek doen, meneer Gurarini?"
"Nee hoor, dit is kunst, dus dan mag dat."
"Juist, dan hebben we de conclusie wel zo'n beetje te pakken. Wel thuis, meneer Gurarini!"

OORDEEL:
Meer een kunstje dan een game.

REVOLUTIE OF EVOLUTIE?





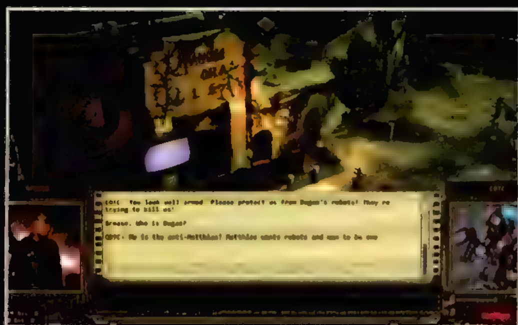
Roy (van PU.nl) Elk jaar krijg ik een nieuwe Naruto game voor m'n kiezen en elk jaar wordt er weer een beetje veranderd. De Naruto franchise is de FIFA onder de fighters: nieuwe characters, nieuwe moves en steeds weer een beetje beter, maar gelukkig zonder voetbal.
Weet de franchise met **Ultimate Ninja Storm Revolution** dit jaar wederom boven zichzelf uit te stijgen?
Lees meer: pu.nl/NarutoUNSRReview

RONDJE OM DE KERK



Met een inspiratiebron als het legendarische Kuru Kuru Kururin kon het bijna niet misgaan, maar helaas is **Roundabout** niet half zo leuk om te spelen als de GBA-klassieker uit 2001. De live action tussenfilmpjes en de vele collectables zijn dope, maar de gameplay is erg frustrerend.
Lees meer: pu.nl/RoundaboutReview





dur's Gate en Dragon Age wel hebt. Een andere, kleine domper is dat niet elke missie die de Desert Rangers ondernemen even boeiend is, waardoor intense interacties met de omgevingen, afgewisseld worden met vele legere, minder klikbare stukken.
Desalniettemin is dit een game die de oudere RPG-lover zal laten kirren van nostalgie opwekkende onderbuikgevoelens der plezier, terwijl het de jongere rollenspeler zal laten zeggen: 'Verrek... er is meer dan alleen The Elder Scrolls en Mass Effect!'

SCORE 83

ÉCHT OVERLEVEN



Door een mysterieuze geomagnetische storm is je vliegtuig neergestort in de Noord-Canadese wildernis. Hoe lang kun jij overleven?
Nee, je krijgt in The Long Dark niet te maken met hersenvretende zombies of schietgrage militairen. **De bedreigingen in deze survival game zijn van een subtielere, meer realistische, maar niet minder dodelijke aard.** Denk aan: kou, vermoeidheid, duisternis, achteloos opgelopen verwondingen, honger en dorst.
The Long Dark speelt constant met je verwachtingen als doorgewinterde gamer, om die vervolgens te logenstraffen. Je bent blij als je iets te eten vindt, maar heb je wel een blikopener? En wat moet je met bevroren vlees? Een vuurtje maken? Heb je dan bruikbaar hout? Een beschut plekje?

The Long Dark is een indiegame, maar dan gemaakt door AAA-ontwikkelaars met veel ervaring, die eerder werkten aan games als Company of Heroes, Saints Row en Mass Effect.



Titel: The Long Dark
Platform: PC
Prijs: € 19,99

Waarschijnlijk is het dankzij de ervaring van deze ontwikkelveteranen dat de behoorlijk wilde ideeën van The Long Dark nergens ontsporen en perfect samenvloeien in **een genre-vernieuwende, heerlijk intense ervaring**.
De game is beschikbaar via Early Access en zal via updates nog worden uitgebreid, maar voelt nu al compleet, inclusief momenten die in een '250 beste gamemomenten'-special niet zouden misstaan.

OORDEEL:



FORMULE GEEN



Titel: F1 2014
Platform: PC / PS3 / Xbox 360
Prijs: € 59,99



Vroeger was het elke zondag raak. Zette ik zelfs om 3:00 's nachts de tv aan om de Grand Prix van Japan of Australië te kijken. En zag ik Schumacher, Coulthard en Häkkinen elkaar van de sokken rijden. Maar tegenwoordig? Mweh. De Formule 1 is nog steeds leuk, maar mist de magie.
Gelukkig hebben we de games van Codemasters. Of eigenlijk: hadden. **F1 2014 voelt namelijk meer dan ooit als een add-on op vorig seizoen.** Sure, ik weet het, sinds F1 2010 is er sowieso weinig veranderd aan de (sorry) formule: een Young Driver-testje hier, een klassiek wagentje daar.
Deze editie bevat echter NUL nieuwe modes. Op zich geen complete ramp - een goed sportspel is immers wat het is: de meest realistische weergave van de betreffende bezigheid.
Helaas is F1 2014 gebaseerd op het meest gezichtsloze seizoen ooit. De bolides zijn veranderd in een soort elektrische RC-wagentjes, en het feit dat er een trompet op de uitlaat werd gezet om toch nog een beetje geluid te genereren, zegt genoeg.
Daarnaast: de game verschijnt - voorlopig - alleen op de old-gen. Yep, de koningsklasse van de autosport, draaiend op een Caterham in plaats van een Ferrari. Een en ander resulteert in modderige graphics, zelfs op de redactie-über PC. Daarnaast ben ik ook wel klaar met de steriele, zielloze tracks die voor elk deel gerecycled worden. **Speel anders eens Forza 5, Codemasters.** Oh, en gooi dan meteen die saaie Career eens op de schop.
Formule 1? Formule geen...

OORDEEL:



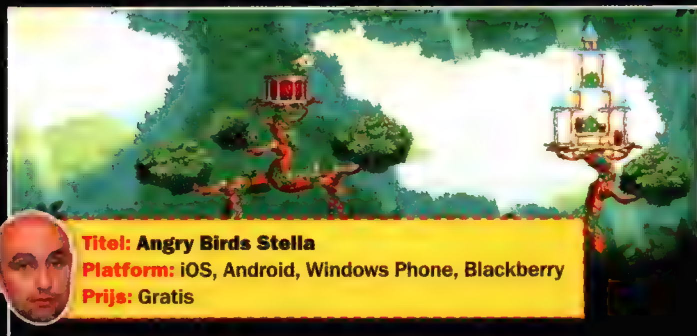
MOET HEBBON!!! 2.0



Ja hoor, Disney, anders zet je gewoon meteen een stofzuiger op m'n bankrekening! Disney Infinity 2.0 draait nu namelijk om Marvel-superhelden en dus ga ik mezelf weer een ongeluk betalen om die prachtige figuurtjes van Venom, Groot, The Hulk en Drax aan te schaffen. Maar de basis voor deze gloednieuwe verzamelverslaving, dat is het Starter Pack en die heb ik eens grondig op z'n waarde beoordeeld.
Lees meer:
pu.nl/DisneyInfinity2.0Review



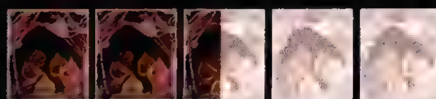
BOZE VROUWENVOGELS



Titel: Angry Birds Stella
Platform: iOS, Android, Windows Phone, Blackberry
Prijs: Gratis

Angry Birds is net als Pokémon: gotta catch them all... of in dit geval 'play them all'. Niet alles is even leuk. Kartgame Angry Birds GO! was mweh. De knutselgame Bad Piggies nodeloos ingewikkeld. Maar alle traditionele stop-een-boze-vogel-in-een-katapult-en-slingeren-maar-games, blijf ik spelen.
Angry Birds Stella is Angry Birds alleen dan met boze vrouwenvogeltjes (afgezien van jonkie Luca). De dames hebben allemaal net wat andere moves maar de gameplay is bekend.
Vervelend is dat de opties tot microtransacties en andere reclames je door de strot worden geduwd zoals een moedervogel wurmen in de kelen van haar kroost propt. Maar toch speel ik het weer met gepast plezier.

SCORE:



PULARIA

De nieuwe iPhone is gearriveerd! En niet één keer, maar twee keer. We hebben dan ook zowel de iPhone 6 als de iPhone 6 Plus getest. En oh ja, we kregen ook nog een multifunctioneel toetsenbordje opgestuurd.

APPLE

iPHONE 6 EN iPHONE 6 PLUS

Hoe ze het doen, doen ze het, maar Apple weet van elke iPhone introductie weer een happening van jewelste te maken. Dat mensen al dagen van te voren voor de Apple store liggen om maar als eerste een nieuw exemplaartje te scoren, is inmiddels een bekend fenomeen. Android devices mogen Apple inmiddels voorbij gestreefd zijn, ik ken geen enkele fabrikant met zo'n trouwe en fanatieke (gestoorde?) fanbase als Apple.
De nieuwe smartphones vallen vooral op door hun grootte. De iPhone 6 heeft een 4,7 inch scherm maar is toch dunner dan de iPhone 5s met zijn 4 inch scherm. De 6 Plus is met z'n 5,5 inch echt een huge motherfucker met een prachtig scherm. Toch gaat onze voorkeur, na een paar dagen met beide telefoons gestoeid te hebben, naar de 'gewone' 6.

De iPhone 6 heeft een 4,7 inch scherm maar is toch dunner dan de iPhone 5s met zijn 4 inch scherm.

Ten eerste is de Plus lastiger mee te nemen (in je broekzak is echt geen optie) en ten tweede is bedienen met één hand een stuk moeilijker en voor sommige mensen zelfs ondoenlijk.
Maak je echter lange treinreizen, speel je graag games en kijk je vaak filmpjes op je telefoon (en beschik je niet over een iPad Mini), dan is de Plus wel een uitkomst. Hij is bovendien de snelste van de twee en heeft eindelijk(!) een beest van een accu. Datzelfde geldt overigens voor de standaard iPhone 6. In alles is ook deze telefoon sneller en beter dan de iPhone 5s. Een snellere chip, een veel betere camera, een langere batterijduur. Hij is licht, oogt sjiek, het materiaal is hoogwaardig en voelt zeer prettig aan. De stap van 4 naar 4,7 inch maakt sowieso al een wereld van verschil, helemaal voor het spelen van games.
Door de integratie van Metal, speciaal voor iOS 8, moeten gamedevelopers optimaal gebruik kunnen gaan maken van de rekenkracht en kan de CPU van de telefoon direct aangesproken worden. Dat belooft in de toekomst dus nog meer fraaie games onder iOS!



De iPhone 6 Plus (rechts) is met z'n 5,5 inch echt een huge motherfucker.

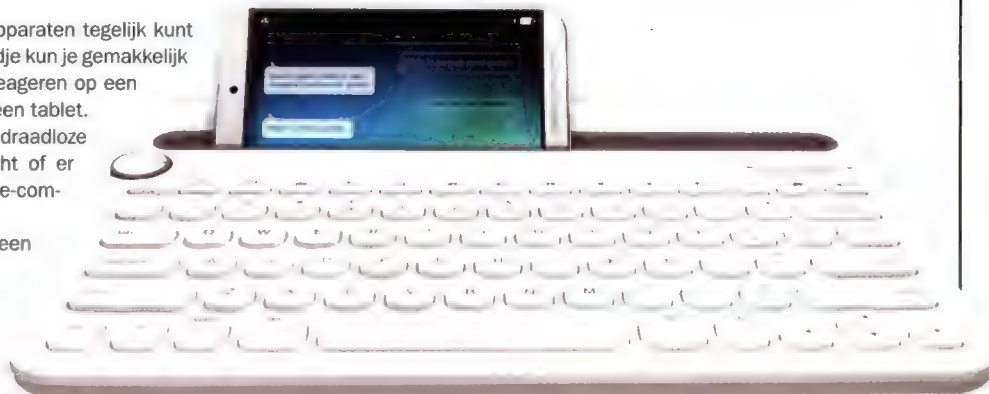
iPHONE 6 €699 

iPHONE 6 PLUS €799 

LOGITECH

BLUETOOTH MULTIDEVICE K480 KEYBOARD

Logitech blijft innoveren en het multidevice K480 keyboard is daar weer een goed voorbeeld van.
Het betreft een bluetooth toetsenbord dat je met drie apparaten tegelijk kunt verbinden. Dankzij de Easy Switch-knop op het toetsenbordje kun je gemakkelijk wisselen van tekstverwerking op de computer naar het reageren op een bericht op je smartphone en het typen van een tweet op een tablet.
Het universele toetsenbord kan aan drie verschillende draadloze Bluetooth-apparaten tegelijk worden gekoppeld, ongeacht of er gebruik gemaakt wordt van een Windows-, Mac- of Chrome-computer en Android- en/of iOS-tablet en -smartphone.
De vraag is natuurlijk: heb je dit nou echt nodig? Is dit niet een overdreven luxeproduct?
Tja, die vraag moet je maar aan jezelf stellen. Het is sowieso een handig toetsenbordje voor bij je tablet of iPhone, en hij kost maar vijf tientjes. Mooi prijsje voor zo'n multifunctioneel apparaatje.



€49,99 

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Hoe heet de Engelse Bulldog van Simon Zijlemans?**
A) Hond
B) Poes
C) Wouter

2 **Wat is volgens Graddus 'killing voor sexy soccer'?**
A) Dat er clubs zoals Feyenoord bestaan
B) Een grasmat die in een modderpoel is veranderd
C) Een Poolse vogelverschrikker als spits in de vorm van magere Milik

3 **Hoe luidt het gezegde over Hunnenleider Attila?**
A) Wat Attila niet kent, dat vreet hij niet
B) Waar Attila is langsgekomen groeit geen gras meer
C) Waar Attila is langsgekomen zijn geen maagden meer

4 **Wat vonden we 30 jaar geleden het vetste dat er bestond?**
A) De NES
B) ABBA
C) De vrouw van Ed

5 **Wat stond er op het spel in de FIFA-vete tussen Graddus en Tjeerd?**
A) De verliezer mocht een dag lang z'n broek niet uittrekken als ie naar het toilet moest
B) De verliezer moest tongzoenen met de oma van de winnaar
C) De verliezer moest de redactie-wc met blote handen schoonmaken

6 **Wat is vrij normaal in Japan?**
A) Een zakenman zien lopen met een comic boekje
B) Een zakenman zien lopen met het puntje van z'n lul uit z'n gulp
C) Een zakenman zien lopen met z'n neus in een gebruikt damesonderbroekje



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAKEN 5 INZENDERS KANS OP SHADOW OF MORDOR VOOR XBOX ONE OF PS4*

* Geef duidelijk aan welke versie je zou willen ontvangen.

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VINDEN WE JAN TERUG ERGENS IN HET HIMALAYA GEBERGTE
- CREËREN JJ EN TJEERD SAMEN HET ULTIEME TEAM
- ANALYSEERT JURJEN DE SPEELSHEID VAN NINTENDO
- IETS MET GTA EN EEN V EN NEXT-GEN!!!
- KRIJGEN WE NIET ÉÉN MAAR TWEE KEER BEZOEK VAN ASSASSIJNEN
- GAAN WE ONDER DE ZON IN DE OVERDRIVE
- SCHIET EN HAKT JURJEN IN EEN BLOEDERIGE ACTIEGAME OP DE Wii U.. INDERDAAD, OP DE Wii U

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

5 REDENEN WAAROM DE TOKYO GAME SHOW ER TOE DOET

1. Duh! Het is in Tokyo.
2. We nemen de zes mensen die hier nog hardcore Japanse games spelen heel serieus.
3. Psssst... we weten eigenlijk niet of de TGS er echt toe doet; we begrijpen namelijk geen reet van wat daar allemaal gezegd wordt.
4. Het eten is er veel beter dan in LA.
5. Ed houdt van boothbabes met gematigde voorgevels. En Ed heeft veel macht...



POSEUR VAN DE MAAND

Tja, wat moeten we hier nog meer van zeggen? Vakmanschap is meesterschap, zoveel is duidelijk. Al jaren worden PU-redacteuren eropuit gestuurd, en al jaren wordt ze gevraagd toffe foto's te maken voor in de PU.
We horen het Ed bijna wekelijks zeggen: "jongens kom nou eens terug met originele foto's; leg bijvoorbeeld je neus eens onder een guillotine!"



KNEUS VAN DE MAAND

JJ's slepende rugblessure is deels voortgekomen uit jarenlang uren achter elkaar verkrampt online gamen. Want de man MOET winnen. Op dokters voorschrift mag hij echter de komende maanden niet meer dan één uur per dag online. En dan niet om te winnen, maar puur voor het plezier.
Dus als je nog eens goedkoop aan ranking-punten in FIFA 15 wil komen, moet je JJ online eens uitnodigen. Vindt ie vast heel leuk...



LUL VAN DE MAAND

Ooit liep Veras stage bij ons als video-redacteur en viel hij al op z'n eerste werkdag achter z'n beeldscherm in slaap. Dat hij nog steeds een enorme dwaas is, bleek wel uit het feit dat ie negen uur lang onvindbaar was in Tokyo, omdat meneer het geduld niet had om op de afgesproken plek te wachten op de rest van het gezelschap.
De man had de hele dag niet geplast (dat kon ie zeker ook niet alleen) en was bijna in tranen toen ie uiteindelijk door Tjeerd werd gevonden. De volgende dag had Veras het opnieuw moeilijk... bij het eten van een ijsje.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

GOEDMAKERTJE

Robert Erlings (aka Squall) is een van de bekendste mensen uit de PU community; zo bekend zelfs dat zijn gameroom al eens op PU-TV te zien is geweest. De man 'leeft' games, dus toen wij onze sitebezoekers vroegen om input voor de special over de 250 Mooiste Game Momenten was hij er als de kippen bij om er een stuk of veertien met ons te delen. Heel tof, maar we hadden gevraagd om één moment dat je in een bepaald aantal woorden moest omschrijven, dus nam Wouter de suggesties van Squall niet mee in het jubileumnummer.
Achteraf had Wouter toch een beetje spijt, zeker toen hij de teleurgestelde reactie van Squall op het forum las. Vandaar dat hij Ed vroeg om wat ruimte in Smorgasbord vrij te maken als gebaar naar een van de grootste fans van PU... nog steeds, hopen we.

Squall — 2 maanden geleden — Reageer

De bebloede gang voor je tegen Gray Fox gaat, de dood van Gray Fox, het moment dat je tegenover MGRex staat, HIDEO.
De dood van dat jochie in TWD
De dood van Aerith
Het Master Sword pakken in ALTTP
Het luchtalarm in Silent Hill
Intro van DKC
'Toasty' in MK
Bison verslaan in SFII
Alle Final Fantasy filmpjes
PM die je controller en mem card leest
Einde van Omnimusha 1
Echte naam vermelden graag

Squall — 2 uur geleden — Reageer

Zo dus net de nieuwe PU zitten doorspitten. Zat al maanden hier op te wachten. Had zo graag mijn naam in mijn favo blad willen zien staat, maar sta er niet in.
Het hele PU forum staat er in, behalve ik.
Voel me echt genaaid. Heb zoveel goede momenten genoemd dat ze het waarschijnlijk als spam beschouwden ofzo, maar heb me gewoon netjes aan de regels en het woorden limiet gehouden.

Wouter of wie dan ook van de redactie die dit leest, ik heb me echt lang niet meer zo teleurgesteld gevoeld. Voor een ander stelt het misschien niets voor, maar als klein jochie leek het me al cool om bijvoorbeeld in de Yo-Post! te staan.

Ik ben 1 van de grootste fans van jullie blad, maar dat is na vandaag toch een stuk minder geworden.

Wouter

Dan moet je toch echt 1 moment kiezen, Robert.

THE CORNER OF SHAME

Waar we Wouter al tijden niet meer tegenkomen in deze rubriek (die zit vermoedelijk dik onder de plak bij z'n vriendin) heeft Samuel het stokje met verve overgenomen.
Mijn god, wat maakt die gast zijn reputatie elke keer weer waar! En waar vindt ie toch altijd weer die prachtige meiden die zo'n begerige blik hebben van 'wij lusten Samuwel'. We zijn niet jaloers hoor, je zou ons eens Risk moeten zien spelen in het weekend, dat liegt er ook niet om!



TOKYO COMPILATIE

Florian, Wouter en Tjeerd kwamen met zoveel foto's terug uit Tokyo, dat we er jullie toch nog een paar wilden laten zien voor we ze met één druk op de delete-knop zouden laten verdwijnen in cyberspace.















WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Meer rondjes racen in één maand tijd dan we de afgelopen jaren in totaal hebben gedaan. Ziet Ed dat we ook wel eens iets snel kunnen doen.
6% Ons afvragen of we bij het reviewen van al die HD Remakes van games ook onze oude reviewteksten mogen gebruiken + de zin 'grafisch mooier'...
10% Eindelijk ervaren dat de Wii U echte toptitels in huis heeft. Nu maar hopen dat iemand die console ook gaat kopen.
13% Weten dat het enige virus dat we de aankomende winter vrezen, het 'uitstel-virus' is.
9% Loot graaien uit de inmiddels door Bungie gesloten grot dankzij de bug in Destiny. Hé kom op, wij zijn ook maar mensen...
12% Onze mannelijkheid bewijzen met FIFA 15.
10% En ja, dat gaan we de komende maand ook doen in PES 2015, voor we dát gezeik weer krijgen.
6% Jan z'n nieuwe iPhone 6 Plus proberen te buigen.
17% Veras zoeken in Tokyo.
5% Ons afvragen, na al die afleveringen met Nederlandse indies, of er nou steeds weer nieuwe indies bijkomen of dat Jurjen ze gewoon verzint, inclusief kantoor, naam, game en personeel?

FRAMEDROP

JORDI PETERS





